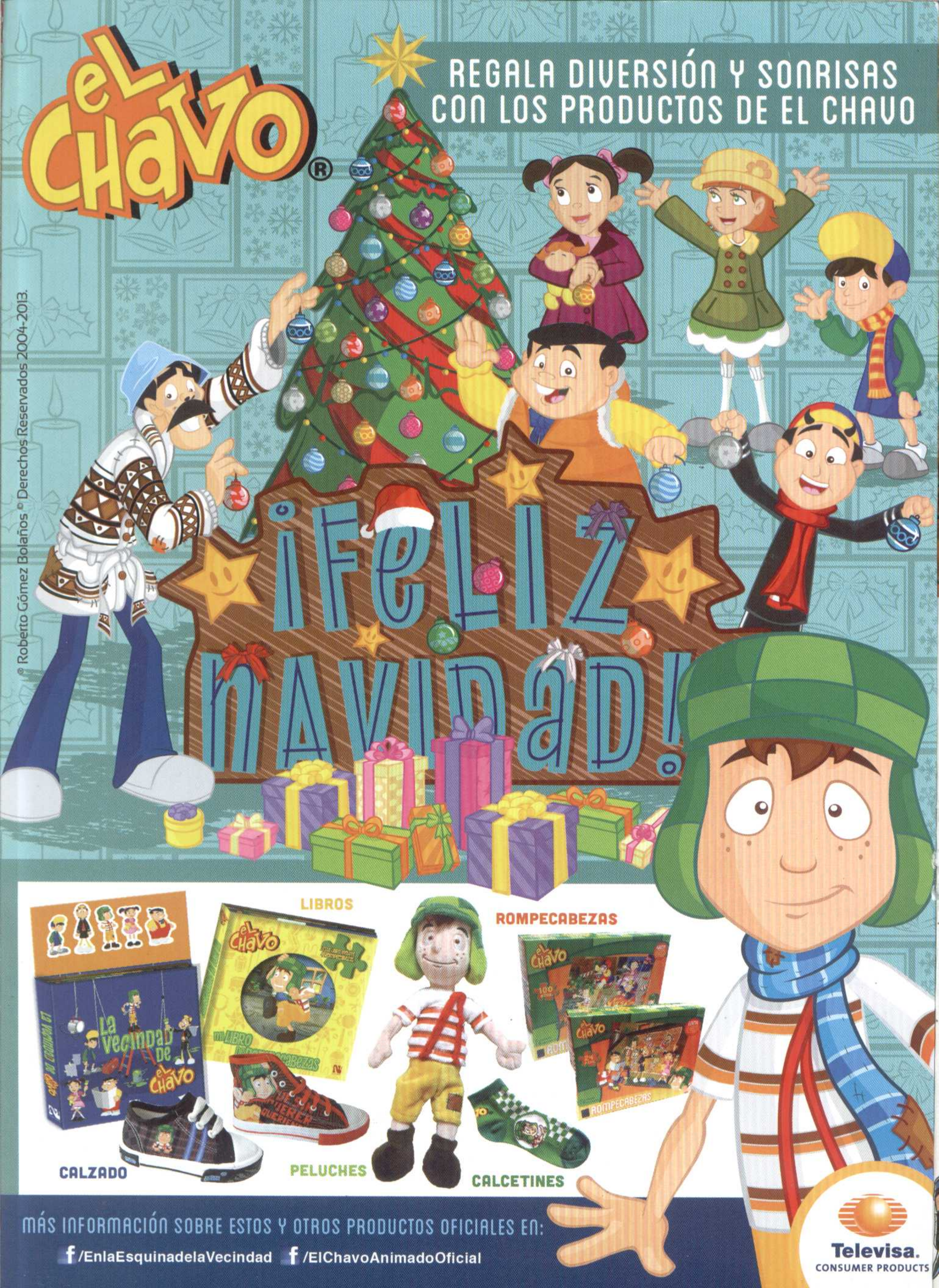
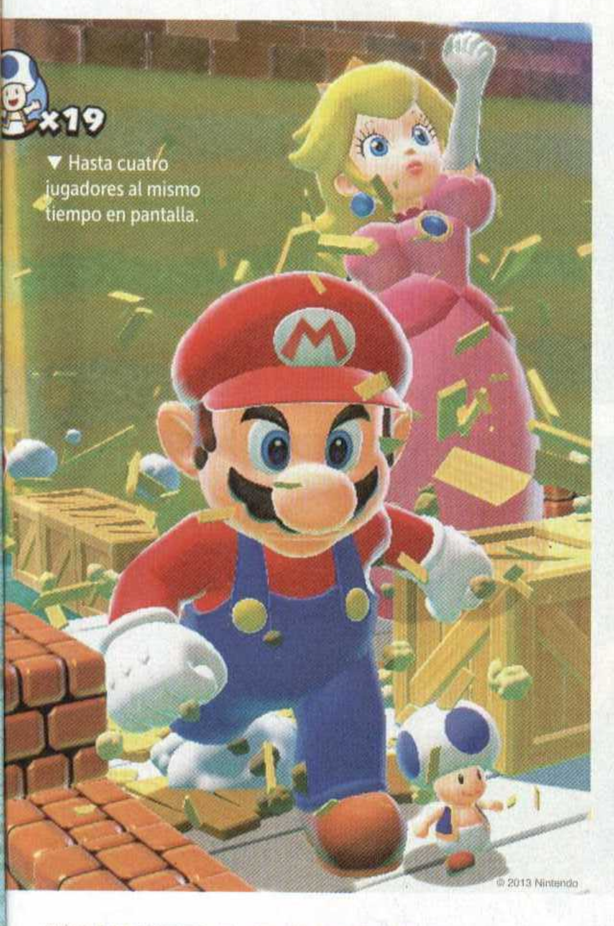


MEGAPÓSTER DE LINK / MARIO
CLUB
Nintendo®
Revista Oficial
POKÉMON X / Y
LOS MEJORES TIPS
THE LEGEND OF ZELDA:
A LINK BETWEEN WORLDS
RESEÑA ESPECIAL
Wii PARTY U
REÚNE A TUS AMIGOS
Precio
$32.00 M.N.
0 10722 68062 6 12
Año 22 No.12
020114
ANIVERSARIO
22
SUPER MARIO 3D WORLD™



el CHAVO®
REGALA DIVERSIÓN Y SONRISAS
CON LOS PRODUCTOS DE EL CHAVO
¡FELIZ NAVIDAD!
© Roberto Gómez Bolaños © Derechos Reservados 2004-2013.
LIBROS
ROMPECABEZAS
CALZADO
PELUCHES
CALCETINES
MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTOS Y OTROS PRODUCTOS OFICIALES EN:
/EnlaEsquinadelaVecindad
/ElChavoAnimadoOficial
Televisa.
CONSUMER PRODUCTS

SUMARIO



▼ Hasta cuatro jugadores al mismo tiempo en pantalla.

© 2013 Nintendo

▲ Nos espera un mundo extraño, paralelo a Hyrule.

© 2013 Nintendo

NUESTRA PORTADA


◀ Nuevos personajes aparecerán con **Phoenix Wright.**

© 2013 Capcom

REVIEWS

MEGA-PÓSTER



No puedes perderte el increíble póster que te preparamos para este cierre de año. ¿Qué lado pegarás en tu pared?



SUMARIO
Diciembre 2013



52

◄ Conoce la historia de **Kakashi**.



82

◄ Tips y estrategias para volverte el mejor entrenador **Pokémon**.



60

◄ Los juegos que lograr transmitir emociones.

GUÍA DE COLOR

Wii U

N3DS

Wii

COMUNIDAD

TIPS + INFOGRAFÍA

DE INTERÉS

PREVIEW

Complementa tu pasión por Club Nintendo, ¡participa en nuestras distintas redes sociales!

EDITORIAL

Diciembre 2013



© 2013 Nintendo

Después de 22 años, la ilusión continúa intacta, y vamos por el 23

En tus manos, la edición 12 del 2013. ¡Así de rápido se nos fueron estos meses! Año con lanzamientos importantes para Wii U y Nintendo 3DS. Fuimos testigos de la salida de **New Super Mario Bros. U, Luigi's Mansion: Dark Moon, Pikmin 3, Donkey Kong Country Returns 3D, Animal Crossing: New Leaf, The Legend of Zelda: The Wind Waker HD** y más. ¿Habría una mejor manera de celebrar nuestro aniversario 22, que con **Mario** y amigos? ¡No! Por eso te traemos su nueva aventura para Wii U, con mundos en 3D para explorar y adiciones que te sorprenderán. Dale un vistazo a nuestro artículo de portada.

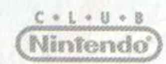


▲ Los gatos están de moda. ¡Meow!

Como ya es costumbre, los pósters están presentes en nuestras ediciones de diciembre, la imagen que tenemos de **Link** y compañía está para enmarcarse. Se verá muy bien en donde quieras colocarla, de eso no hay duda.

¡Gracias por seguir con nosotros, 2014 será aún mejor!

Toño Rodríguez
Editor



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra Monroy
EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez González
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández Báez
Juan Carlos García Aragón "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
CORRECCIÓN DE ESTILO
Enrique Montañez Ortiz
ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez Zamora
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"
DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández
RELACIONES PÚBLICAS
COORDINADORA
Monserrat Ruiz Camacho
GERENTE
Israel Lara Guillén

PUBLISHER
Fabiola Andrade Morales
VENTAS
DIRECTORES DE CUENTAS
Oscar Gaona Lozano
Héctor Lebrija Guiot
Christian Rojas Barrero
Tel: 5261 2600
DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estevez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
MARKETING
DIRECTORA DE MARKETING
Patricia Cárdenas Godoy
DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA
Patricia Martínez Trujillo
OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
Hugo Ríos Chaverra
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García
FINANZAS
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 22 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2013. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00., **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stéfano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl, www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

ISSN 1665-7888

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

COMUNIDAD

Pasacartas

Diciembre 2013

Nintendo cierra el año con grandes opciones de videojuegos. ¿Cuáles serán las tuyas?



Nintendo 2DS

¡Hola a todos! Encontré esta increíble revista en mayo de 2011, pero la perdí de vista en un abril de 2012 y nunca la volví a ver en algún establecimiento. Hasta este noviembre, y prometo nunca perderla.
¿El N2DS es igual que el N3DS sólo sin 3D? ¿Cuál es el costo?
¿Cuánto tiempo tardará en salir **Flipnote Studio 3D** a la eShop?
¿Me recomiendan las ediciones de **Pokémon X** y **Y**?
Gregorio Infante Flores
Facebook

¡Qué tal, Greg! ¡Qué gusto que nos sigas leyendo! Te comento que ya nos podrás encontrar en la versión digital de CN dentro de la Apple Store, para que no te pierdas ningún número. En cuanto al N2DS, llega rediseñado al estilo de los clásicos **Game & Watch**; es decir, en una sola pieza (omitiendo la forma de almeja vista en los últimos portátiles). El tamaño de las pantallas corresponde al del N3DS convencional (no es XL), pero te permite disfrutar de todos los títulos de N3DS o NDS. Por supuesto, se retiró el efecto 3D, así que aunque los juegos tengan dicha función, la consola no mostrará imágenes con profundidad. Sin duda, una buena opción para tu bolsillo, ya que el precio es inferior al del N3DS. Respecto de **Flipnote**, aún no hay fecha específica de lanzamiento, pero se espera que sea pronto. Lo mejor es que se proyecta como aplicación gratuita, así que no te la pierdas. Claro que sí te recomiendo **Pokémon X** y **Y**, puedo decir que son las versiones más completas y novedosas que hemos visto en mucho tiempo.



▲ El Nintendo 2DS es una excelente -y muy resistente- opción para los pequeños jugadores.

Fox comenta

Festejamos 22 años de la revista Club Nintendo. Muchas gracias a todos los que la han seguido estos años, así como a quienes recién se integran al la comunidad.



© Nintendo

Conectividad Wii U

¡Hola, chicos! Es la primera vez que les escribo. Son la mejor revista de videojuegos. Manden saludos de mi parte a **Luigi**. Iré al grano, porque deseo que me respondan lo siguiente:
¿Saben si **Need For Speed Rivals** llegará a Wii U o N3DS?
¿Cuándo estará **LEGO Marvel Super Heroes** en las consolas de Nintendo?
¿**WWE 2K14** saldrá para Nintendo?
¿Qué tipo de *router* me recomiendan para usarlo con WiiU?
Óscar Ocayo Salinas
Vía correo electrónico

¡Cómo estás, Óscar! EA anunció que no producirá una adaptación de **NFS Rivals**





@_darkalex17
Vía twitter

¿Me recomiendan comprar **Phoenix Wright: Ace Attorney: Dual Destinies** para Nintendo 3DS?





Christian Matos
Vía correo electrónico

¿Es necesario el Pro Controller de Wii U para jugar los juegos de CV que pasé de mi Wii a mi Wii U?





David García
Vía Facebook

¿Van a sacar algún juego de **Mega Man** para Nintendo 3DS o Wii U?





▲ **Super Mario 64.** Definiendo un estilo.





▲ **TLOZ: Majora's Mask.** ¡Épico!

▲ **Star Wars Rogue Squadron** se vería espectacular en HD. ¡Ojalá el rumor se vuelva real!

Carta del mes

Rumores sobre clásicos de N64

¡Hola, Club Nintendo! Hace poco apareció (en Internet) el rumor de la variedad de títulos "ReUmagined", donde según dicen Nintendo tiene planes de hacer versiones HD de los juegos de Nintendo 64. ¿Qué hay de cierto en ello?
Antonio Segura
Vía correo electrónico

¿Cómo te va, Antonio? A muchos de nosotros nos encantaría la idea de ver los clásicos de Nintendo 64 recreados en alta definición; es decir, si **Wind Waker** se ve tan espectacular, imagina cómo disfrutaríamos ver títulos más añejos, como **Super Mario 64**, **Yoshi's Story**, **Pokémon Stadium**, **Mario Kart 64**, **Kirby 64: The Crystal Shards** y muchos más. Realmente sería un *plus* -para los usuarios de Wii U- por parte de Nintendo y daría paso a la gama de títulos de N64 que, por ahora, está ausente en eShop. El rumor de los denominados juegos 'ReUmagined' menciona que el primero sería **Super Mario 64** (seis más estarían en camino) y llegaría como exclusiva para descarga digital a un costo de $30 dólares en EU. No obstante, Nintendo ha decretado su postura oficial, por lo que podría quedar en una buena idea difundida por un portal de Internet y alimentada por el deseo de los miles de fans, que no dudaríamos en adquirir esa épica línea de juegos.

para Wii U; la última entrega de dicha serie en Nintendo fue **Most Wanted**, desarrollada por Criterion. Lo mismo ocurre con **WWE 2K14**, no habrá versión para Nintendo.En cambio, **LEGO MSH** ya está disponible desde finales de octubre para Wii U, N3DS y NDS. En cuanto al *router*, prácticamente acepta todos los modelos; no obstante, te recomiendo checar que sea compatible con señal 802.11b, así como con configuraciones WEP, WPA y WPA2. Si requieres más información, échale ojo a la *web* www.nintendo.com.

Títulos para N3DS

¡Hola, revista Club Nintendo! Es la primera vez que les escribo, pero eso no importa, vamos con las dudas. ¿Hay actualmente o habrá alguna versión para Nintendo 3DS del videojuego **Super Mario 3D World**? ¿Existirá una adaptación de **Plantas VS Zombis 2** para N3DS?
Lucy Mandujano
Vía correo electrónico

¡Hola, Lucy! Muchas gracias por leernos. Te comento que **Super Mario 3D World** es una exclusiva para Wii U. Sin embargo, una opción similar en portátil es **Super Mario 3D Land**, el cual forjó los cimientos que dieron paso al desarrollo de la versión **3D World**. Respecto de **Plants VS Zombies 2**, el juego ha cobrado gran popularidad entre los fans de la serie; de hecho, la primera entrega dio el brinco a sistemas portátiles y caseros, así que no dudaría que en un tiempo se anuncie una adaptación para Nintendo 3DS y, por qué no, quizá hasta para Wii U. ¡El tiempo lo dirá!



▲ **Fox McCLoud** fue diseñado por Takaya Imamura en 1993.





@Darknightwing82
Vía Twitter

¿Algún día Nintendo habilitará logros o trofeos? ¡Le hace falta al Wii U!



@CarlosJ_R101
Vía Twitter

¿La versión de Wii U de **Batman Arkhan Origins** también está doblada en español latino?

NO



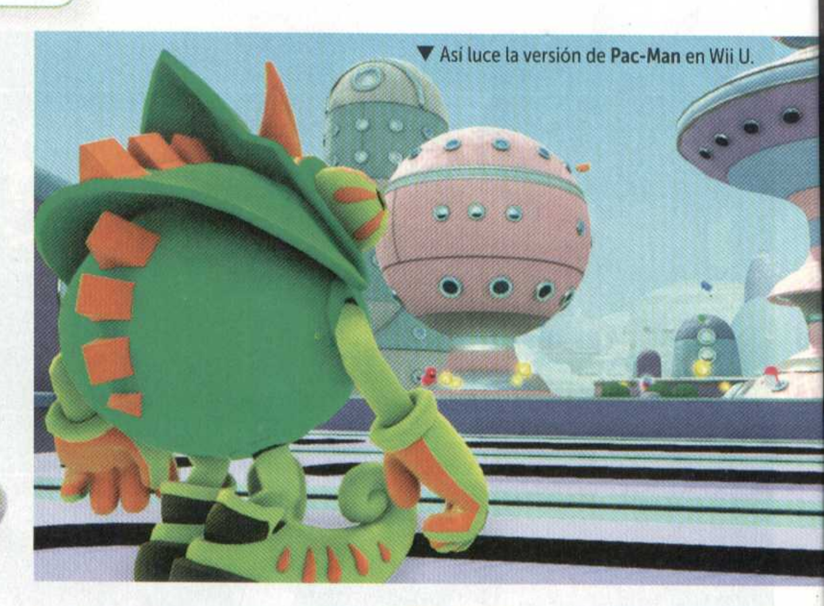
Gael Villezcas
Vía Facebook

¿Saben si saldrá **Pikmin 3** para Nintendo 3DS?

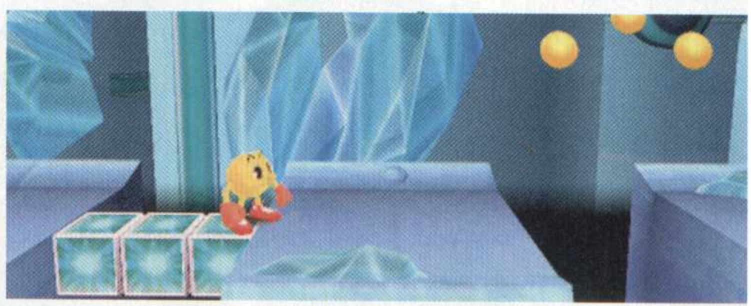




▲ Recientemente, Luigi estrenó una edición especial de N3DS.



▼ Así luce la versión de Pac-Man en Wii U.



▲ En el N3DS, optaron por *gameplay sidescroll*, que llena de reto ambas pantallas.

Clásico de peleas

¿Saldrá algún **Killer Instinct** para la Consola Virtual?
@Alfonsobalam92
Vía Twitter

Lamentablemente, no será posible. Los derechos de **Killer Instinct** pertenecen a RARE, ergo, Microsoft.



El futuro de Metroid

¡Hola, CN! ¿Cómo les va? Tengo algunas preguntas que espero respondan. ¿Habrá algún nuevo **Metroid**? ¿Ya tiene fecha **TLOZ** Wii U? ¿Por qué el nuevo **Super Smash Bros.** no va a tener conectividad?
Emilio "Darkmaster"
Vía correo electrónico

No hay postura oficial de algún nuevo título de **Metroid** (N3DS o Wii U), pero han surgido rumores de que Retro Studios o Team Ninja podrían estar interesados en hacerlo realidad. Habrá que esperar los comunicados de Nintendo para saber cuál será el próximo paso en la historia de **Samus Aran**. La versión de **TLOZ** original para Wii U sigue sin tener información nueva. Aún no se conocen detalles de la trama o lugar dentro de cronología, tampoco la fecha en que estaría disponible. Por último, la ausencia de interconexión es debido a la diferencia gráfica en ambas plataformas, así como el tipo de escenarios en cada edición.

El éxito de Luigi

¿Saldrá **Luigi's Mansion** en Wii U, o por lo menos la adaptacion del N3DS?
Stanley Oswaldo Orellana
El Salvador

Hay rumores que indican un posible *remake* HD de **Dark Moon** para N3DS, pero, repito, sólo rumor. Falta que Nintendo realmente lo lleve a cabo.

Pac-Man está de regreso

¡Hola, Revista CN! Es la primera vez que escribo; espero que contesten mis dudas. ¿Es cierto que saldrá un nuevo juego de **Pac-Man** para WiiU y 3DS?
Vicente Castro
Vía correo electrónico

¡Es correcto, Vicente! Namco-Bandai lanzó un par de juegos para revivir al ícono de los años 80. En Wii U es de libre movimiento, mientras que en Nintendo 3DS se desarrolla al estilo plataformas en *sidescroll*. Ambos son divertidos y aptos para todo público.

Envíanos tus dudas o comentarios para esta sección al correo: pasacartas@revistaclubnintendo.com.





@Colacso
Vía Twitter

¿El Nintendo 2DS se vende en América?





@carrion0214
Vía Twitter

¿Creen que pueda salir **Resident Evil 6** y **Resident Evil 5** en wii U?





Fco J. Tinoko
Vía Facebook

¿La edición especial de N3DS de **A Link Between Worlds** también se vende en América?



Tu voz

¿Qué opinas del cese de Pasacartas en N3DS?

Claudio G. Kuffo
Facebook

Debieron hacer que al escribir una carta, ésta se envíe primero a Nintendo por si hay algo ofensivo, y si no lo hay, se transmita al usuario destino.



Para Nintendo, la aplicación **SwapNote** no significó su primer acercamiento al envío de mensajes entre usuarios. Ya lo hacíamos en Wii a través de *e-mails*, así como también en NDS con la función **PictoChat**. Sin embargo, con la llegada del N3DS se desarrolló **SwapNote** con una idea mejor estructurada para comunicarte con tus amigos. Allí, **Nikki**, la anfitriona, paulatinamente nos habilitaba nuevas funciones (fotos, marcos, fondos) para volver más atractivo el intercambio de cartas.

En términos generales, la aplicación no era tan popular. Gran porcentaje de los usuarios no la usaba seguido; pero ese no fue el motivo del cierre, sino el que algunos la utilizaron indebidamente para enviar contenido ofensivo, en específico a menores de edad. Así que Nintendo optó por prescindir de **SwapNote** en modo SpotPass para evitar situaciones que pongan en riesgo a los jugadores.

Respecto de ello, usuarios como **Fredii Mendez**, **Gerardo Rangel** o **Jules Márquez** comentan que Nintendo pudo haber preferido decisiones menos radicales y que quizá hubieran optado por mejorar el control parental. Por su parte, **Alberto Brodbeck** y **Antonio Ayanrac** se muestran neutrales ante la situación, pues no la utilizaban con frecuencia. Y claro, también hay jugadores como **Dayana Fitta**, **Tere Coss** y **Bruno Castaño** que comentan que pudieron colocar un botón para reportar a usuarios abusivos o contenido ofensivo, y así deshacerse de los jugadores negativos. El hecho es que SwapNote ha dejado de existir como lo conocimos, pero recientemente se abrió una nueva opción, Miiverse por fin será adaptado al portátil, así que podrás seguir en contacto con tus amigos a través de esta red social que nació en Wii U y ha gustado mucho a los fans.
Si quieres proponer un tema, escribe a: **tuvoz@revistaclubnintendo.com**

Nikki



Nikki nos dio la bienvenida a Pasacartas. Casi tres años después, le toca decir adiós.

Con Miiverse, los usuarios de Nintendo 3DS podrán seguir comunicándose



@ArthurParkeer

IronFall, un juego explosivamente necesario para completar el catálogo de títulos para Nintendo 3DS.



@sscrono

Ahora sin pasacartas, **Nikki** se une a los desempleados. Se ve que la crisis aprieta hasta en el mundo virtual.



@eroseninnaruto

Un saludo desde Santiago de Chile. Me encanta la revista, soy seguidor de **Super Mario** y sobre todo de Nintendo. ¡Viva México!



Revista CN
Destacados del mes

¡No te los pierdas!



▲ **Luigi's Mansion**
La primera gran historia protagonizada por **Luigi** en GCN.



▲ **The House of the Dead**
Checa el gamevistazo de la versión 2 & 3 de este clásico *shooter*.



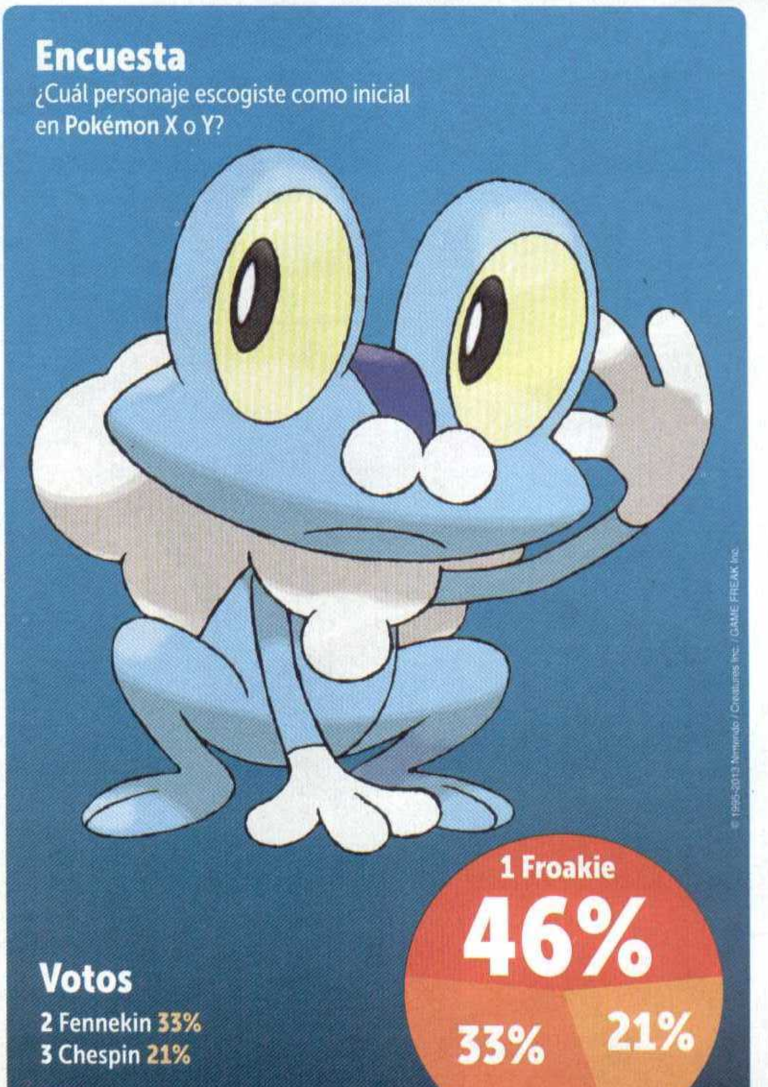
▲ **Batman Arkham Origins**
Entrevistamos a Mike McIntyre, director de *gameplay* del juego.



▲ **Street Fighter II Turbo**
Uno de los grandes títulos de Capcom en SNES en su versión digital para Wii.

Visitanos en YouTube: RevistaCN

Encuesta
¿Cuál personaje escogiste como inicial en **Pokémon X** o **Y**?

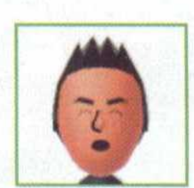


◀ El **Pokémon** de agua resultó -en la encuesta- ser más fuerte ante el fuego.

Votos
2 Fennekin 33%
3 Chespin 21%

facebook.com/**RevistaCN**

La muerte a @RevistaCN llegó a retar al *staff*, ¡pero ni en **Mario Kart** la vida les pudo arrebatar!
@Keneret



Lo mejor de **Twitter**



@cdborrego

Aún recuerdo esos extraordinarios años de SNES y Virtual Boy... ¡qué tiempos!



@Giorgi_El

¡Hola, CN! Me gustó la edición de octubre. El Wii U la está pasando mal. Sin embargo, con **TLOZ: The Wind Waker HD** se va a levantar.



@Javirp31Kills

¡Por fin pude obtener la revista con el póster! Creo que tendré que comprarla otra vez para tener ambas caras pegadas.



Twitter
@Revista**CN**

¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres, para que aparezcas en esta galería de arte!

¡Llegamos a diciembre! Queremos agradecer a todos los que han participado en esta sección, y claro, invitar a los demás para que nos envíen sus fotos y sean parte de estas páginas de CN.

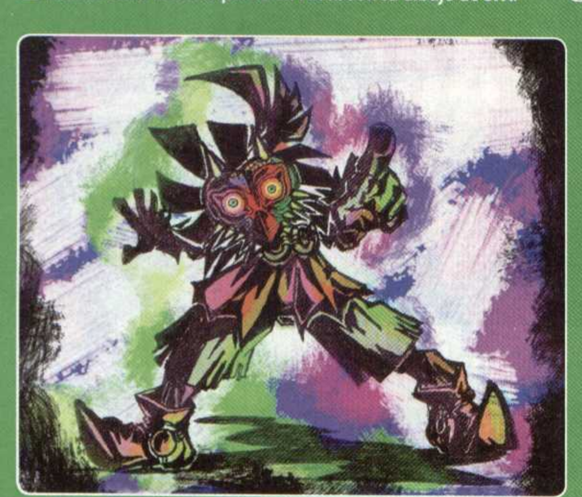


▲ Ricardo Silva nos compartió en Facebook su dibujo de **SFA**.

▼ Roberto Vicr dibujó -en su pared- esta emblemática pose de **Link**.



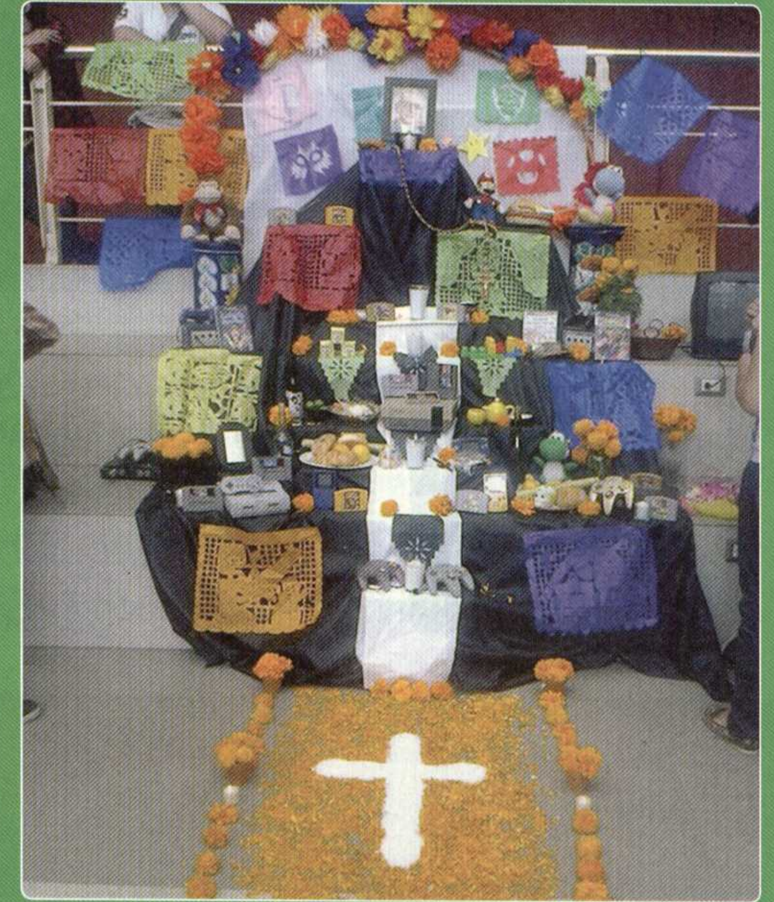
▲ Andrey Rojas nos escribe desde Costa Rica. Es fan de los juegos de **Mario**.



▲ Rafael Castro rinde tributo a **Skull Kid**.



▲ Fabián Hernández envió la foto de sus gemelas Zelda.



▲ Los amigos de Juan C. Cavazos hicieron una ofrenda a Hiroshi Yamauchi.

Noticia del mes

▶ Mucha acción dentro de este título

© Square Enix

Sorpresa RPG

Se revela nueva información de uno de lo juegos de Square Enix más esperados para 2014

Sólo para Japón

Después del éxito de **Monster Hunter 4** en Japón, ha aparecido una nueva versión especial de N3DS.



Vuelta a los orígenes

Si de algo se han quejado los seguidores de los juegos RPG, ha sido de la falta de elementos típicos del género, al grado de que hoy podrían considerarse como obras de acción más que de rol.

Escuchando las súplicas de los jugadores, Square Enix y Nintendo han confirmado la salida de **Bravely Default** para Nintendo 3DS fuera de Japón; para Europa, este mismo año, y para América, durante el primer trimestre del próximo. Además, existen rumores de que contendrá muchas mejoras respecto de la versión original nipona; una de ellas sería agregar algunos enemigos finales de **Final Fantasy**. Sí, todos queremos ver a **Kefka**, pero al parecer estaría en la versión **Four Heroes of Light**. Pronto lo confirmaremos.

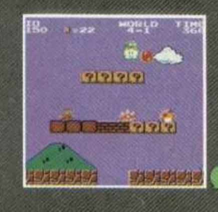
Visita

www.square-enix.co.jp/bdff/



▲ Un RPG puro, como en años del SNES.

Top de juegos descargados





Super Mario Bros. -Wii U-





Breath of Fire II -Wii U -





TLOZ: Wind Waker -Wii U-

Monstruos y dragones

Una de las franquicias más populares en Japón se prepara para tener una secuela en N3DS

Square Enix tiene serios problemas, todo el mundo lo sabe, por lo que han trabajado intensamente en muchas de sus series clásicas para recuperarse económicamente. Entre dichos proyectos encontramos **Dragon Quest Monsters 2**, de próximo estreno en Japón.

Visita

/www.dragonquest.jp/dqm2/



▼ Existen criaturas más poderosos que otros.

Los juegos RPG comienzan a tener una segunda época dorada, esperemos que esto se mantenga no sólo en Nintendo 3DS, también para Wii U



▲ En corto

Recuerda que ya está a la venta Wii Mini con **Mario Kart** Wii.

Del mar a tu Nintendo 3DS

Una esperada adaptación de One Piece

Estira tus sentidos

De los anime más populares en Japón, incluso tal vez más que el propio **Naruto**, tenemos **One Piece**, serie que nos cuenta la historia de **Luffy**, un pirata que tras comer un fruto prohibido adquiere el poder de estirar su cuerpo a su antojo.

Hemos visto varias adaptaciones para consolas de videojuegos, siendo las de Wii las más aclamadas. Pero ahora se está preparando una más para Nintendo 3DS, que al parecer será una gran obra de Namco Bandai Games. Visualmente, resulta un trabajo increíble para Nintendo 3DS, se han creado mundos enormes para explorar, en los que hablar con las personas que encontremos será parte fundamental para avanzar, ya que combina la acción con algunos elementos de RPG que lo vuelven muy adictivo. En cuanto tengamos información acerca de una posible salida en América, les informaremos oportunamente.

Visita

www.bandaigames.channel.or.jp/list/opuw/



▲ Enfrentarás a grandes enemigos.

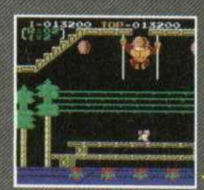


▲ Algunos aliados son muy raros.



Pokémon Rumble U -Wii U-





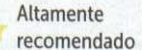
Donkey Kong 3 -Wii U-

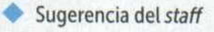


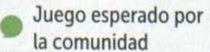


Baseball -Wii-









The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Regresa la lucha entre el bien y el mal...



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo EAD
• Categoría
Acción/Aventura
• Jugadores
1
• Opinamos
La secuela más esperada para N3DS



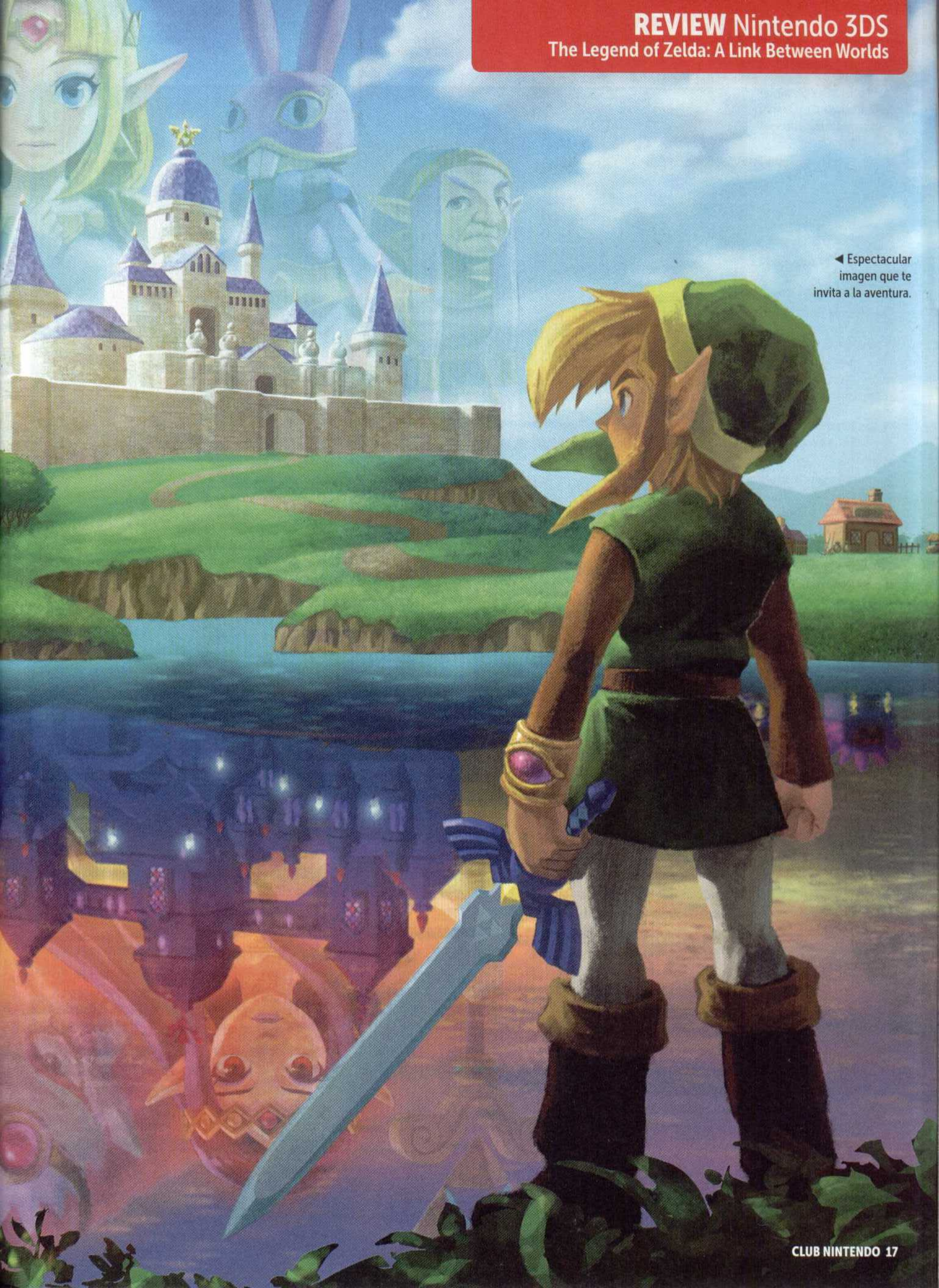
Violencia animada

Más de 20 años pasaron desde la salida del título que marcó historia en el Super Nintendo. Ahora es momento de volver a la mágica tierra de Hyrule, donde conoceremos nuevos amigos, pero también enfrentaremos un gran reto, ¿estás preparado?

Los dos primeros títulos de la serie sirvieron para que Nintendo experimentara nuevos estilos, pero no fue sino hasta **TLOZ: A Link to the Past**, cuando encontraron las bases de lo que sería en el futuro. Tanto así, que es considerado como uno de los mejores juegos de todos los tiempos, un clásico que no puede faltar en tu colección de Super Nintendo debido a su magistral historia y estilo de juego envolvente.

Por ello en esta secuela (ubicada en la misma tierra de Hyrule y con el estilo de aquella trama de SNES) estamos encantados por sus misterios y nuevas funciones táctiles del N3DS, las cuales lo convierten en un clásico inmediato, una muestra de cómo debe desarrollarse un videojuego.

Reúne la fuerza necesaria para enfrentar a Yuga, el nuevo villano en esta odisea



◀ Espectacular imagen que te invita a la aventura.

▶ La habilidad de *sticker* será útil para cruzar por zonas de difícil acceso.



▼ Los fans de la edición de SNES encontrarán referencias.





▼ Habrá múltiples acertijos, tanto fáciles como complejos.

▲ La preventa de **ALBW** en Europa incluyó un cofre para guardar los juegos.

La leyenda continúa

En 1991 Nintendo pasaba por una de sus mejores épocas. El NES (aunque ya de salida) seguía cosechando grandes títulos y rompía récords de ventas con la consola portátil, Game Boy. Pero desde un año atrás había un nuevo integrante en la familia que nos llevaría a vivir aventuras épicas, que más de 20 años después se siguen recordando e incluso retomando en *remakes*.

En esa precisa época se lanzó la tercera entrega de **The Legend of Zelda**, redefiniendo su concepto y brindándonos un estilo de juego muy superior a lo visto en las pasadas entregas para NES, que marcaron las bases para esta franquicia.Tanta fue la popularidad de dicho título, que muchos esperábamos con ansia una secula, la cual no ocurrió pues Nintendo prefirió dar el cambio al no menos espectacular **Ocarina of Time**, pero, claro, no sin antes ofrecernos para Game Boy el clásico **Link's Awakening**, que bien podría estar dentro de los mejores juegos del héroe de leyenda.

La espera valió la pena

Gran sorpresa nos provocó Nintendo con uno de sus anuncios oficiales al mostrar las primeras imágenes de **TLOZ: A Link Between Worlds**, que 22 años después nos transportará de regreso a esa mágica tierra donde enfrentaremos a **Ganon** para salvar a Hyrule de un fatídico destino. Sólo que no se trata de una secuela inmediata. La paz conseguida por aquel joven héroe no fue eterna. Durante varias generaciones los aldeanos gozaron de tranquilidad, pero un día el mal volvió y cobró nuevos bríos para tratar de oscurecer a Hyrule, así como a otro mundo de un universo paralelo, llamado Lorule y que vendría a ser el equivalente de lo que en Super Nintendo se conoció como Mundo Oscuro.

Por supuesto, en este mundo alterno encontrarás a personajes que podrían conservar o no ciertas similitudes con los de Hyrule. Tal es el caso de la princesa **Hilda** de Lorule, quien luce muy parecida a **Zelda**, pero el color de su cabello es morado, en lugar de rubio, así como también es evidente la imagen de la Trifuerza invertida, que simboliza lo opuesto de ambos reinos.

Han pasado seis generaciones desde los eventos de A Link to the Past... ¡un nuevo héroe se vestirá de verde!

Dos mundos, diferentes personajes

Tanto Hyrule como Lorule tienen sus propios héroes o villanos

Viaja a través del universo paralelo para encontrar un nuevo conjunto de posibilidades. Habrá muchas sorpresas que esperarán tu llegada.

Princesa Zelda

Ella es la princesa del reino de Hyrule, portadora de la pieza de la sabiduría de la trifuerza.

Princesa Hilda

Habita en Lorule. Su *look* es similar a **Zelda**, pero su báculo muestra una Trifuerza invertida.

Link pintura

Si encuentras un lugar estrecho o un camino cerrado, transformarte en *sticker* será tu manera de avanzar.

Link

Héroe legendario que siempre lucha contra el mal. Ahora tendrá una aventura épica en Hyrule y Lorule.

Por supuesto, se ha dicho de manera oficial que **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds** nos ofrecerá un guiño al mítico juego de N64, **Majora's Mask**, así como de cierta forma a otros títulos de la serie (a través de ciertas referencias implícitas y explícitas).

Los desarrolladores quisieron plasmar la esencia de la serie para concebir un título que realmente tocara el corazón de los jugadores, pues como se ha vuelto costumbre, tendrá una historia emotiva, en lugar de simplemente plantear el tema del héroe que debe derrotar al villano. Esto a través de la interacción entre personajes, situaciones que cada uno debe enfrentar, retos y sacrificios que el propio héroe deberá experimentar por el bien común.

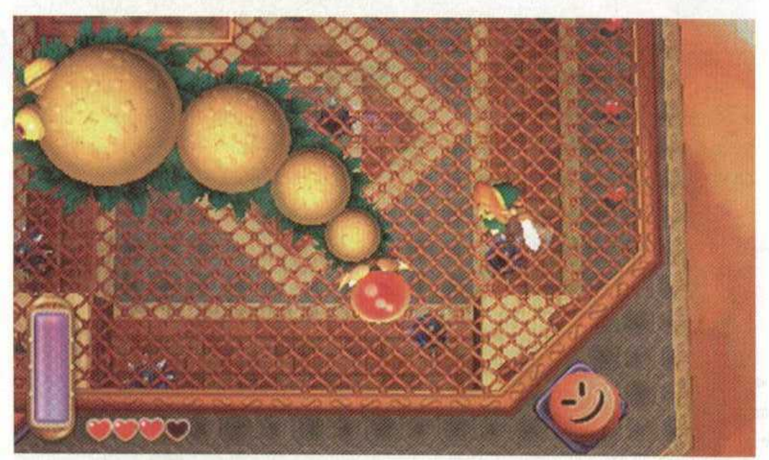
Y claro, sin dejar de lado la acción al enfrentar a cientos de enemigos con tu arsenal, que podrás tener poco a poco, pero con la pequeña diferencia de que ya no será como en los títulos anteriores, en los que ganabas habilidades u obtenías herramientas, dependiendo del progreso que llevaras.

La tienda de Ravio

En esta ocasión podrás rentar los ítems, para que seas tú mismo quien dicte la ruta que tomarás para progresar. **Ravio**, un nuevo personaje, será el encargado de administrar la tienda donde encontrarás dichos objetos en renta (incluso estará la máscara **Majora**.

No se ha revelado si tendrá alguna interactividad dentro del juego o sólo es una referencia directa para deleite de los fans que tanto han pedido un *remake* o adaptación de aquel icónico título de Nintendo 64).

Aunque este misterioso ser tiene detalles que se asemejan a **Nabbit**, de **New Super Mario Bros. U**, no hay relación alguna, así lo informó Nintendo luego de que muchos jugadores hicieran la comparativa.



◀ Busca los puntos débiles de cada enemigo y atácalos.

Edición especial

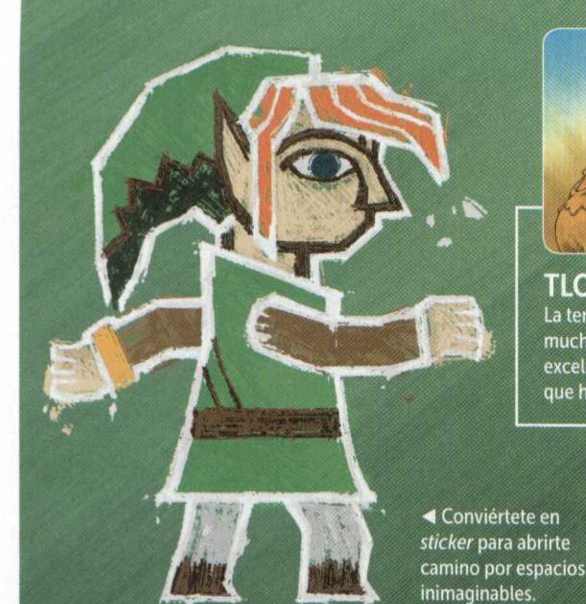
Para que estés a tono con la nueva entrega de **TLOZ**, ya está disponible el *bundle* de N3DS edición especial en color dorado y negro. ¿Qué tal?





Expande tu conocimiento de The Legend of Zelda

Éstos son algunos de los títulos que podrías jugar para disfrutar más la experiencia



◄ Conviértete en *sticker* para abrirte camino por espacios inimaginables.



TLOZ: A Link to the past

La tercera entrega de la serie superó por mucho lo hecho en NES. Conjugó un excelente *gameplay* con música e historia que hoy ya es legendaria.



Super Nintendo, 1991



TLOZ: Four Swords

El *port* a Game Boy Advance de **The Legend of Zelda: A Link to de Past** incluyó el juego **Four Swords**, que más tarde se volvió una gran aventura en Nintendo GameCube.



Game Boy Advance, 1999



GameCube, 2004

El arribo de Yuga

Así como en otros títulos hemos conocido a diferentes rivales (dependiendo de la línea temporal en que se desarrolle el juego), como **Vaati**, **Shadow Link**, **Ghirahim**, **Malladus**, entre otros, aquí nos enfrentaremos a **Yuga**, quien denota un aspecto maléfico combinado con toques de payaso o arlequín que bien harían referencia a la psicopatía de entrañables villanos, como **The Joker (Batman)** o **Kefka (Final Fantasy VI)**. **Yuga** es un hechicero y utiliza un báculo dorado que en su parte superior despliega una serie de colores que dan paso a su máximo poder: transformar objetos animados o inanimados en pinturas.

De hecho, él es el causante de que nuestro joven héroe obtenga dicha habilidad, que le será de gran utilidad para enfrentar los múltiples retos del juego. Para que te des una idea, al transformarte en pintura tendrás acceso a sitios estrechos, podrás cruzar entre barrotes o simplemente caminar en la pared por si no encuentras forma alguna de cruzar un obstáculo, similar a como lo hace **Mario** en sus múltiples títulos de papel. Así que lejos de perjudicarte, **Yuga** te dio el poder necesario para enfrentar este reto. Durante tu travesía deberás pasar entre Hyrule y Lorule, conquistando los diferentes calabozos que, lógicamente, están diseñados al estilo de **The Legend of Zelda: A Link to the Past**.

En ALBW encontrarás criaturas llamadas Maiamai, ¡ayudarlos será de gran utilidad!

Para que te des una idea de la gran continuidad y nostalgia que te va a provocar esta nueva edición de Nintendo 3DS, te comentamos que el mapa de Hyrule es exactamente el mismo (como puedes apreciar en la imagen de la derecha). Por lo que si jugaste aquella legendaria edición de Super Nintendo, ya sabrás qué rutas o atajos tomar para llegar con mayor facilidad a algún lugar.

Los ítems

Otra de las novedades de esta entrega son la posibilidad de mejorar ciertos ítems, haciéndolos más poderosos o dinámicos, como por ejemplo las flechas, que podrás disparar tres de manera simultánea. Otros ítems recurrentes son el martillo, el búmeran,

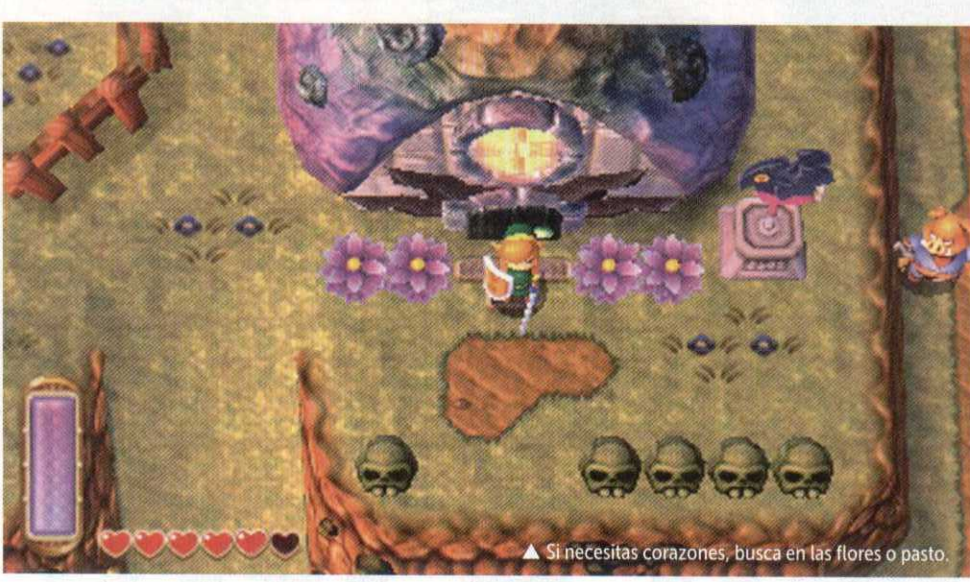


◄ La princesa **Zelda** te apoyará en esta espectacular hazaña.


▼ El duelo de caballeros está por iniciar.



▲ Link en *blue screen*, ¿será que da el tiempo en el 'NotiHyrule'?


▲ Si necesitas corazones, busca en las flores o pasto.

que te consumirá parte de la barra morada que se muestra en la foto superior. También tendremos la lámpara, que fuera el primer ítem que obtenemos en **A Link to the Past**; y claro, el *Hook Shot*, bombas, así como las botas de pegaso con las que podrás tomar impulso para atacar a los rivales o simplemente para correr y llegar más rápido a tus destinos.

En conclusión

Se trata de la primera entrega original para Nintendo 3DS, pues si recuerdas, anteriormente tuvimos **Ocarina of Time**, pero fue una adaptación en 3D de su original de Nintendo 64. Esta entrega portátil, que hace uso de la pantalla táctil de manera similar a las entregas de NDS, será un deleite para los fans nostálgicos que desean experimentar una nueva misión en las paradisiacas tierras de Hyrule; además, se mantiene la perspectiva cenital, que fuera reemplazada más tarde por la de tercera persona en **OOT**, para Nintendo 64.

Junta tus rupias

Ahora podrás rentar o comprar ítems

Ravio se encarga de la tienda donde, prácticamente desde el inicio, podrás adquirir ítems para avanzar en tu juego del modo que desees.



El tratamiento visual de este título resulta perfecto y no pierde la esencia de su antecesor. ¿Historia y música? ¡Espectaculares!

RANKING **CN 9.5**

¿Por qué no juegas?



TLOZ: Wind Waker
Viaja a través del océano para salvar al mundo.

▲ Los minijuegos son por demás divertidos.

Wii Party U

¡Diversión al más puro estilo de Nintendo!



- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Party
- Jugadores
1-4
- Opinamos
Gran opción para toda la familia



Desde que jugamos el primer **Mario Party** hace ya varios años, nos dimos cuenta de que Nintendo sí sabe cómo organizar una fiesta para que los jugadores de todas las edades pasemos horas y horas de sano entretenimiento en los más disparatados minijuegos, controlando a nuestros personajes favoritos.

Ahora, con la llegada de los Miis, todo es mucho más divertido que nunca, pues además de que tiene numerosas actividades para competir con tu familia y amigos, puedes personalizar las cosas todavía más al ser tu propio personaje, quien competirá por convertirse en el mejor. Si jugaste la versión anterior, te sentirás como en casa, pues no hay varios cambios en relación con la forma como se llevan a cabo las contiendas, lo cual es muy bueno, pues no te distraes demasiado y sólo te preocupas por disfrutar del juego.

Minijuegos al por mayor

Son más de 80 nuevas actividades en las que podrás competir, ya sea jugando tú solo o invitando a otros tres adversarios. Hay distintas categorías, y por si fuera poco, ahora podrán jugar utilizando el GamePad en un mismo minijuego, sin contar que también habrá otras opciones usando los Remotes de manera tradicional.

Es necesario mencionar que la temática de **Wii Party U** está enfocada



Puedes usar tus Miis para competir.

▼ ¡Es hora de tejer al estilo Wii Party U!

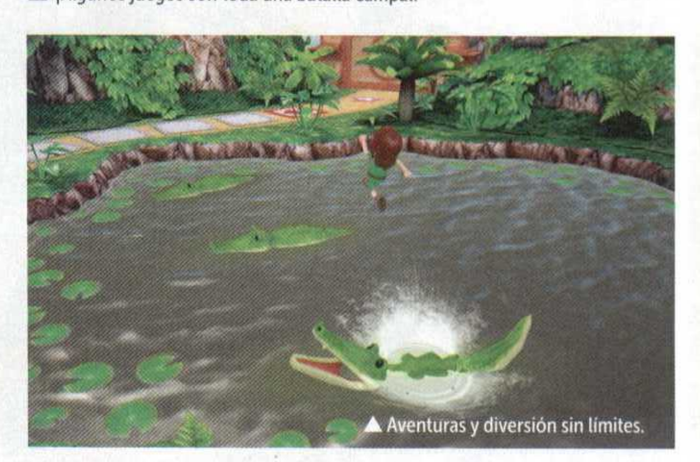




▲ ¡Algunos juegos son toda una batalla campal!



▲ Hay todo tipo de actividades.



▲ Aventuras y diversión sin límites.

Este es uno de esos juegos para pasar un buen rato en familia

principalmente en reunir a la familia o a los cuates y que no se trata de una aventura legendaria o un intrincado RPG con historia y música para ganar premios. Esta opción es sumamente sencilla tanto gráficamente como en concepto, así que no esperes que visualmente compita con otro tipo de juegos en estos ámbitos. Claro está que en cuanto al nivel de *Replay Value* y entretenimiento se refiere, **Wii Party U** se lleva las palmas, pues puedes pasar todo un fin de semana disfrutando de sus minijuegos sin problema alguno. Sólo se necesita que pidan una pizza, preparen la botana y se dispongan a pasar horas y horas de situaciones jocosas y competencias llenas de momentos graciosos.

Wii Party U es genial si te agrada juntar a los amigos y jugar sin molestarte en gráficos o historia. Pero no será una gran recomendación para los que gusten de los títulos de acción y prefieran las aventuras para un solo jugador; eso sin mencionar que sean sumamente exigentes en relación con lo visual. Toma esto en cuenta al momento de decidirte por este título, pero si deseas algo para descansar de las jornadas con espadas, armas y bombas, no cabe duda de que será una excelente opción.



Este título se puede comprar con un control adicional, que seguramente te servirá mucho.



Base para Gamepad
La comodidad ante todo

Este aditamento es una base sencilla para tu GamePad. Sirve especialmente para ciertos juegos en los que dos personas tienen que competir en un área reducida. Una vez que la conozcas te darás cuenta de lo divertido que es usarla.

Vale mucho la pena para jugar entre varios, pero no si lo comparas con franquicias más populares.

RANKING **CN 8.0**

▲ Los dos íconos se vuelven a reunir.

Mario & Sonic
at the Sochi 2014 Olympic Winter Games

¡La unión de los grandes hace la fuerza!



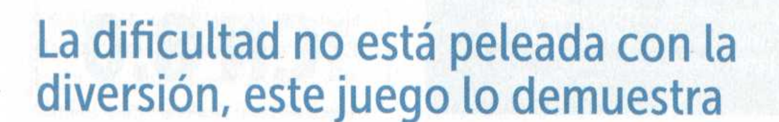
• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Sega Sports Japan
• Categoría
Deportes
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Genial para la reta entre cuates



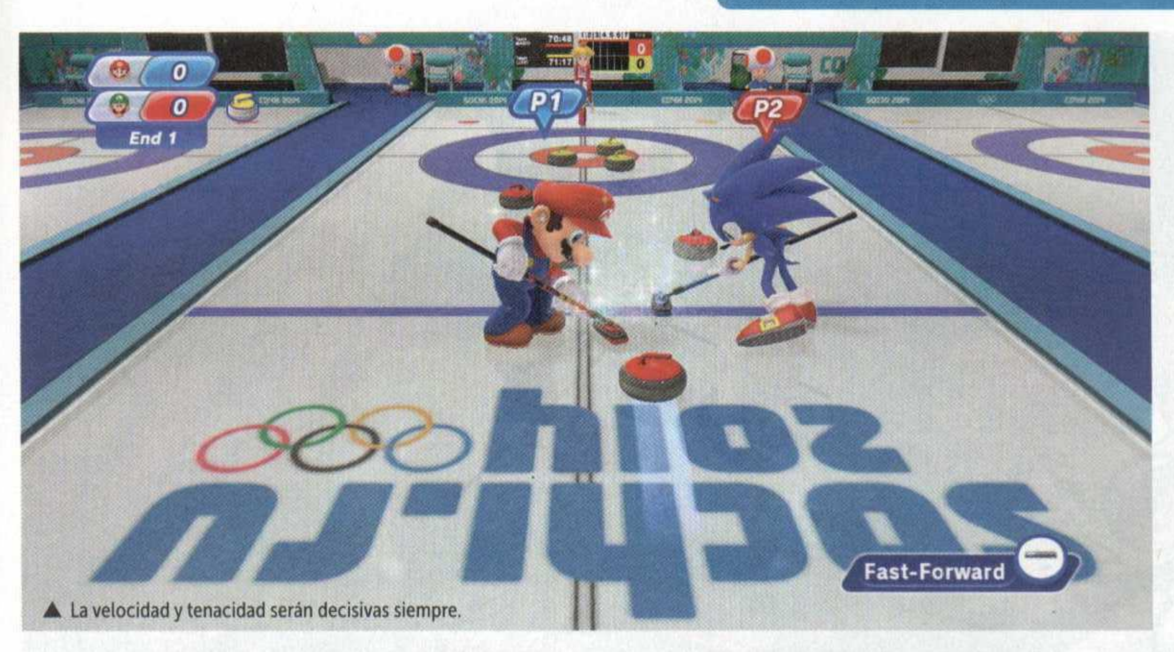
La diversión de los *crossovers* de los famosos personajes, **Mario** y **Sonic**, continúa en esta nueva entrega de la serie, en donde nos vamos hasta la lejana tierra rusa de Sochi para competir en los desafiantes juegos de invierno. Al igual que en las versiones anteriores, aquí encontrarás una gran cantidad de eventos que pondrán a prueba tus habilidades al máximo.

¡Entra en calor!

Al igual en las otras entregas, aquí tendrás una gran variedad de personajes de los universos de **Mario** y de **Sonic**, como **Amy Rose**, **Bowser**, **Peach**, **Metal Sonic** y muchísimos más, que estarán disponibles para competir en los variados eventos de esta contienda, los cuales obviamente están recreados de los deportes reales, en donde se aprovecha la nieve y el hielo, como el patinaje artístico y el de velocidad, el *hockey*, tiro al blanco, trineo, esquí y muchos otros más que te mantendrán ocupado durante un buen rato en compañía de tu familia y cuates en esas divertidas retas amistosas de fin de semana.



Algo que debemos mencionar es que hay quien critica este tipo de juegos por falta de historia, pero siendo sinceros, ¿se necesita una trama en un título basado en una competencia olímpica? Cumple más que bien su



▲ La velocidad y tenacidad serán decisivas siempre.


▲ Hay muchos personajes a escoger.



▼ Elige tu equipo para ganar.

También en paquete

Este entretenido juego viene en un *bundle* con un control incluido. Es una buena opción.

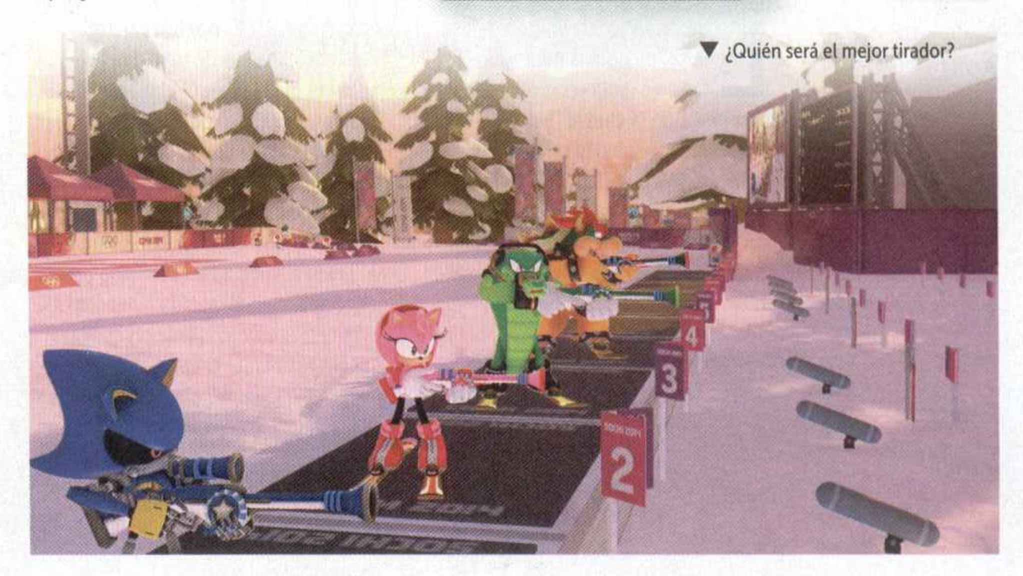


cometido, por lo cual es sumamente divertido y recomendable; en especial, porque es apto para jugadores de todas las edades y géneros. Pero no te vayas a ir con la finta de que es una opción "para niños"; aprender a jugarlo es fácil, pues sus controles son sencillos, pero dominarlo requerirá de mayor habilidad, lo cual es ideal para los más experimentados. Lo mejor de todo es que además de que es para jugarse entre varios de manera simultánea, tiene capacidades en línea. Esto le añade más valor, pues puedes competir contra tus amigos a distancia, o bien medir tu pericia en cada evento contra jugadores de otros lados distintos. Genial, ¿no crees?

Ésta es una gran opción que no puedes dejar pasar si te agradaron los títulos anteriores, pero lo que sí le faltó fue la versión portátil. Tal vez en un futuro sea realidad, pero al parecer es algo no muy probable. De todos modos, dále una oportunidad a esta entrega, que bien merece una buena checada. Por nuestra parte, encontramos muy divertidos cada uno de los eventos, aunque sentimos que exageraron con los menús antes de comenzar a jugar; aunque siendo sinceros, se compensa con la diversión, especialmente cuando se juega entre varios.

Éste es un título fresco con un buen nivel de *Replay Value*, aunque no compita en historia o desarrollo.

RANKING **CN 8.0**


▼ ¿Quién será el mejor tirador?



◀ El clásico humor de Wayforward estará presente.



▲ Usa el agua para empujar a los enemigos pesados.



▼ Siempre hay tiempo para un helado.

Mighty Switch Force! 2



• Compañía
Wayforward
• Desarrollador
Wayforward
• Categoría
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
Tu Wii U estaría incompleto sin este divertido título



Violencia de fantasía
Temas sugestivos

Conviértete en la salvadora de Tangent City

La heroica **Patricia Wagon** deja el cuartel de policía para asumir un nuevo cargo con el grupo de bomberos de la ciudad. Esta divertida secuela mantiene básicamente la misma estructura de juego, sólo que en lugar de disparos utilizarás chorros de agua para apagar el fuego o deshacerte de los enemigos que se interpongan en tu camino.

Para esta entrega, Wayforward optó por una adaptación directa de la edición de N3DS, por lo cual no veremos cambios de *gameplay* o visuales. Sin embargo, el juego luce bastante bien, y lo que realmente importa, su *gameplay*, queda intacto. Cada nivel es un gran *puzzle*, en el que debes activar o desactivar bloques para abrirte camino o generar rutas que te lleven a la meta, así como de paso rescatar a las damiselas en peligro que encuentres en el escenario y, claro, al bebé que aparecerá esperando que lo rescates para completar el escenario.

En general, se trata de un juego desafiante, que te mantendrá entretenido durante largas horas; además, retoma el clásico estilo retro. Por si fuera poco, el ritmo de la música queda muy de acuerdo con la acción, así que tu experiencia será completamente audiovisual. ¿Recomendable? Totalmente, ¡no te arrepentirás!

Disfruta de la acción de este título, en tu TV o directo en el GamePad

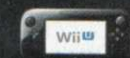
Los mayores méritos de MSF!2 son el *gameplay* y valor de reúso para lograr mejores tiempos y puntuaciones.

RANKING **CN 8.0**

▼ Todo listo para descubrir nuevas tierras.

Assassin's Creed IV Black Flag

Llegó el momento de controlar los siete mares



- Compañía
Ubisoft
- Desarrollador
Ubisoft
- Género
Acción
- Jugadores
1
- Opinamos
La vida de un pirata nunca fue tan divertida

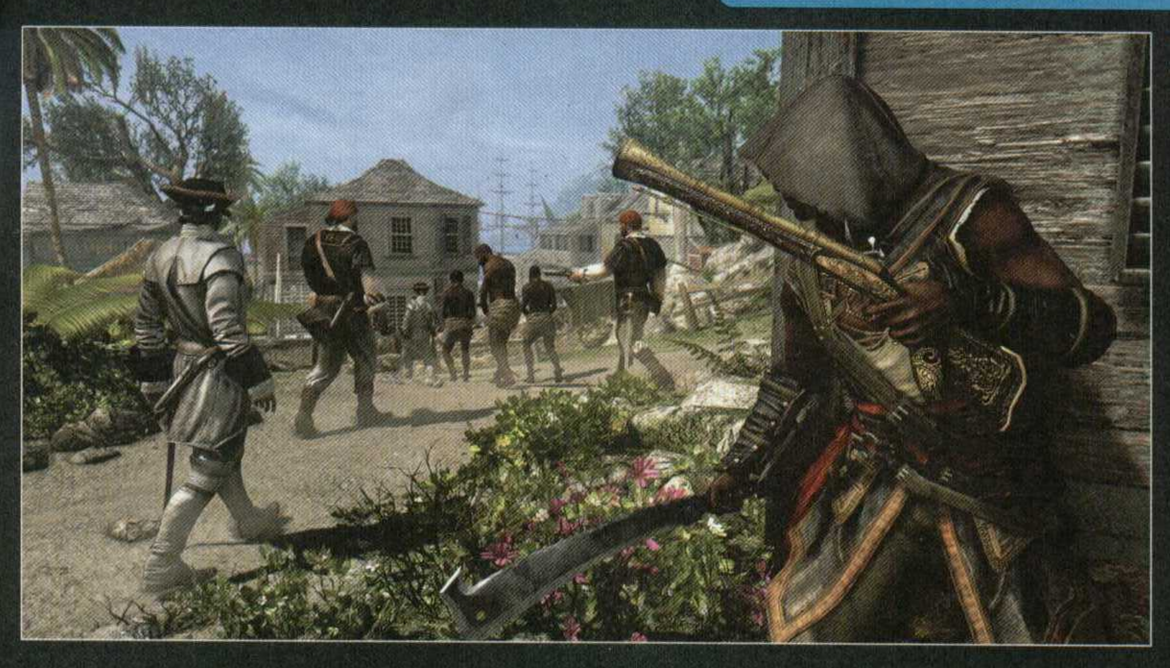


Sangre
Temas sexuales
Lenguaje moderado

El anuncio de un nuevo juego de **Assassin's Creed** para este año fue toda una sorpresa. No, no es broma, ya que aunque sabemos que ésta es de esas series anuales que el medio ha construido, éste era el momento de un capítulo alterno, mientras los desarrolladores experimentaban con nuevas técnicas. Pero no fue así, decidieron lanzar otra entrega numerada, en la que Ubisoft ha puesto todo su esfuerzo para no defraudar a los seguidores, que debemos decir son demasiados en todo el mundo, especialmente en México, donde el gusto por **Assassin's Creed** es demasiado.

Esta cuarta parte es en realidad una precuela de **Assassin's Creed III**, pero como es tradición en la franquicia, con un nuevo personaje. En esta ocasión, el protagonista es **Edward Kenway**, quien es el abuelo de **Connor**, el hombre principal que controlamos el año pasado en nuestros Wii U.

La historia toma lugar en 1715, cuando los piratas vigilaban todo tipo de actividad en los puertos del mundo, representaba un gran peligro navegar si no se estaba bajo el cuidado justamente de alguna agrupación de estos delincuentes. Sin duda, una época de la que se cuentan varias historias, y ahora nos tocará vivir una de ellas.



◀ Anticípate a los movimientos de tus enemigos tras el escenario.

▼ Intenta acabar con las peleas en pocos movimientos.



▲ Tendremos muchos personajes nuevos.



Las mecánicas de juego se mantienen sin cambios, lo que ahora es diferente es el tiempo de usarlas. Por ejemplo, en la pasada obra ocultarte de los enemigos era posible pero no determinante; digamos que era una posibilidad, pero no una obligación para avanzar.

En esta ocasión dicha mecánica toma un papel vital para que puedas progresar. No somos superhéroes que resistimos mil golpes; de hecho, si hay más de un par de oponentes en la zona y queremos derrotarlos a puño limpio, nos estaremos metiendo en un gran problema, ellos con un solo disparo pueden terminar con nosotros.

Claro está que esto no sería posible sin un buen escenario; en ese sentido, siempre han sido excelentes y se mantienen en esa línea. Los niveles que recorres tienen un tamaño enorme, puedes pasar varios minutos recorriendo cada rincón, encontrando lugares donde esconderte o en los cuales pasar un buen rato, lo cual puedes lograr incluso caminando en cualquiera de las islas.

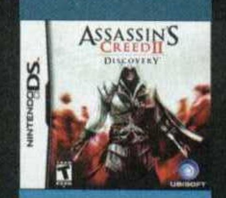
Lo que sí criticamos es la falta de interacción y opciones en los pequeños poblados; es decir, si ya crearon poblaciones que estéticamente son una obra de arte, no estaría nada mal que agregaran eventos a realizar ahí, que fueran algo más que visitar tiendas.

Sabemos que no se trata de un *Sandbox* como tal, pero eso es justamente lo que falta a la serie, salir del camino que ya han recorrido cada año. No estamos diciendo que esté mal lograda la experiencia, simplemente que en ocasiones da la impresión de estar jugando una actualización más que un producto nuevo. Pero, bueno, creemos que la evolución se acerca, de lo contrario podría tener problemas.

Estamos en un mundo pirata, así que todo lo que veremos en pantalla debería de estar cuidado hasta el último detalle. Y así fue, luce espectacular, al grado que cualquier maestro de historia estaría orgulloso de probarlo y vivir lo que sólo había leído. Es toda una experiencia.

Sólo existe un hombre capaz de terminar con los conflictos entre piratas... ¿estás preparado?

Asesino portátil



Esta serie llegó primero a consolas de Nintendo en portátiles, donde el Nintendo DS recibió entregas sorprendentes.

Piratas para todos
Diferentes formas de atacar en la pantalla



Aventurero
Ha pasado la mayor parte de su vida arriesgando el pellejo en duelos. Sumamente peligroso.



Pistolera
Mucho cuidado al intentar escapar de esta chica, puede ponerte dos balas en donde quiera, si le das la espalda.



Mercenario
Uno de esos personajes que nunca pueden faltar, el clásico pirata que busca peleas sin más en mente.



Edward
El protagonista, fuerte en todo momento. Un pirata que te enseñará lo dura que puede ser la vida.

Al ser un juego de piratas, lo primero que viene a nuestra mente son grandes barcos y horas de navegación. En ambos puntos no estamos equivocados, vamos a encontrarlos en este juego, aunque no quizá de la manera en la que esperábamos.

EL barco que vamos a tener para recorrer el mar es enorme, con una gran tripulación para interactuar. Su problema no radica ahí, sino en la manera en que navegas. Hace un par de meses recibimos para Wii U, **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, un título que si bien no está enfocado completamente en los piratas, su base es la navegación, visitar distintas islas, logrando un sentimiento de libertad como no se había visto antes. Pues bien, en **Assassin's Creed IV** no ocurre esto, es totalmente otro concepto.

Visión al pasado

No, no es una imagen del siguiente juego de la serie, pertenece a la franquicia **Prince of Persia.** ¿Se nota la inspiración?





▼ Nunca sabes dónde te esperará el peligro.



▶ Piensa bien cómo vas a enfrentar a cada personaje.

Las rutas que pasas sobre un barco son justamente eso, rutas, sabes adónde ir desde antes de salir, por lo que se pierde bastante la magia de esperar encontrarte con alguna isla secreta.

Tendremos batallas con muchos barcos enemigos, que al inicio son muy divertidas, pero después de varios minutos se vuelven rutinarias, haciéndote desear que exista alguna manera de evitarlas. Lo peor es que si los ignoramos, no dejarán de perseguirnos, así que o los eliminamos o ellos lo harán con nosotros.

Digamos que le dio una evolución a las escenas de este tipo vistas en **Assassin's Creed III**, pero no lo suficiente como para considerarse una parte emblema, justo como tenía que haber sido.

El juego se centra en la acción, sin dar mucho paso a la exploración, lo cual es una lástima por lo bello de los ambientes, a todos nos hubiera



Rebelde
Letal en la corta distancia no dudes al estar cerca o terminrás nadando con los tiburones.



Dandy
Un asesino sin escrúpulos motivado por el dinero. No esperes misericordia de una persona como él.



Titiritera
Tan bella como letal, no permitas que se acerque a ti o estarás muerto antes de que te des cuenta.



Duelista
Lógicamente su estilo es la pelea cuerpo a cuerpo. Mantén tu distancia y lo vencerás rápido.

gustado pasar horas dentro de la selva, buscando cuevas, tesoros. En fin, lo anterior lo vuelve un título líneal, pero insistimos, esto no lo hace malo para nada; al contrario, es muy bueno, sólo consideramos que muchos elementos pudieron integrarse o mejorar.

A lo que sí tenemos que aplaudir es al trabajo de Ubisfot, está en el argumento y como éste se va desarrollando: te hace odiar a tus enemigos, representan de buena forma lo sanguinarios que eran los piratas, sin mencionar que los diálogos son muy interesantes, bastante inteligentes y divertidos.

La personalidad de **Edward** es dominante, desde los primeros segundos de la partida te darás cuenta de ello; logra algo muy importante: buscar formas diferentes de acabar con los piratas, no bastará con dispararles o usar tu espada, eso lo puede hacer cualquiera, representaría un trabajo sucio. **Edward** requiere de elegancia, de dar a conocer su talento con la espada, de provocar miedo a los que vean los cuerpos de los piratas, de volverlo una leyenda, de esas que se cuentan justamente de la época de los barcos piratas, pero de eso debes encargarte tú, con las acciones que realices.

En muchos sentidos podemos decir que desde **Altair** no habíamos visto un personaje con el que se pudiera lograr un vínculo tan importante como ocurre con **Edward** en esta versión.

Viajar no siempre significa que vas a disfrutar del recorrido

El sol en el horizonte
Un deleite para la vista



Como ya hemos comentado, en cuanto al diseño y trabajo artístico la serie es una de las mejores que podemos encontrar en el mercado. Situación que queda comprobada después de admirar el arte conceptual que se ha realizado, auténticas obras de arte que podrían estar en un museo.



▼ El diseño de los barcos es maravilloso. Un gran trabajo.

▼ Hay momentos en los que lo mejor será rendirse.



▼ En todos los lugares, hay tiempo para apreciar la vista.





▶ ¿Alguien se acordó de **Solid Snake**?

Ubisoft se mantiene firme apoyando a Wii U con grandes proyectos

El juego cuenta con algunas opciones en línea, como lo es un multijugador en el que podrás elegir a varios personajes de los cuales ya te comentamos un poco en las páginas anteriores, lo que alarga la vida del título. Pero no todo es color de rosa, ya que por situaciones que nos parecen extrañas se ha mencionado que la versión de Wii U no tendrá contenido descargable de ningún tipo en el futuro.

La única manera de que lo anterior cambie será comprando este título, solamente así podremos hacerles ver a los desarrolladores que necesitamos la misma experiencia que el resto de jugadores. La historia original no se ha tocado, es la misma, pero en el juego en línea es donde tenemos esta diferencia, que si bien no es determinante para disfrutar de la aventura, creemos que no es justo.

Si dudaste en volverte fan de la serie, ésta es justo la oportunidad que esperabas. Es un buen juego, en el que sus virtudes superan algunas carencias creativas, sin mencionar que si tienes el anterior entre tus favoritos, ésta es una compra más que obligada.

La fórmula ha llegado a su límite, no es malo ni nada similar; sin embargo, si no cambian el estilo o agregan situaciones realmente novedosas, le ocurrirá lo mismo que a muchos juegos anuales, se estancarán.

Si bien no se ha dado un cambio en el concepto del juego, podemos afirmar sin problemas que es el más cuidado de toda la serie.

RANKING **CN 8.5**

Piratas en otros juegos

Universo poco explorado

Seguro que pensarías que existen muchos juegos en los que aparecen estos personajes, pero no muchos han explotado esta época de la historia. A continuación, algunos de ellos.



Tetra
TLOZ Wind Waker HD/ 2013

Pirata espacial
Metroid Prime / 2002

Zack
Zack and Wiki / 2002

▲ Barba Negra, un pirata memorable que aparece en el juego.

▲ ¡Combate solo una una horda de zombis!

Zombie Blaster

¡Los no muertos invadirán tu Nintendo DS y N3DS!



• Compañía
Enjoy Gaming
• Desarrollador
Enjoy Gaming
• Género
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
Si te gustan los *puzzles* estratégicos, échale un ojo a este título



Violencia de fantasía
Lenguaje moderado

El género de los zombis invadió todos los medios, desde la literatura, cine, cómics y, claro, los juegos. En este último caso, hay cientos de títulos que realmente dan pena (más que nada los centenares que aparecen al mes en dispositivos móviles). Sin embargo, hay otros tantos que resultan divertidos y una opción agradable para los portátiles de Nintendo.

Tal es el caso de **Zombie Blaster**, un juego diseñado para NDSi, pero que también podrás descargar en el 3DS. La historia principal te llevará a luchar en contra de numerosas hordas de zombis, que tratarán de llevarse -literalmente- un pedazo tuyo a sus entrañas. Así que deberás enfrentarlos con alguna de las tres armas que tendrás disponibles.

En la pantalla superior podrás ver las opciones del juego, como la cantidad de munición que posees, tipos de armas y las características de tu personaje. En la táctil se desplegará la acción principal. Para enfrentar a tus enemigos, simplemente deberás enfocar y disparar en una perspectiva de primera persona.

Respecto del diseño de escenarios y texturas, son realmente sencillas; es decir, hubieran podido quedar mejor trabajadas, sobre todo en las escenas en exteriores. En cuanto a la cantidad de misiones, tendrás un total de 12; en este aspecto, la dificultad no es tan demandante ni variada, basta con que tengas cargada tu arma, para que no encuentres problemas para completar un objetivo. Así que aquí te dejamos una opción más para que amplíes tu colección de juegos de NDSiWare.

Lo mejor de todo en Zombie Blaster es su modo cooperativo, así no tendrás que enfrentar solo esta misión.

RANKING **CN 7.0**



▲ Nunca falta el científico loco.

▲ Nunca des la espalda al peligro.

Final Fight



- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Género **Acción**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Horas de diversión con amigos**



Violencia

Solo contra el mundo, así es la gran ciudad

Hace muchos años las Arcadias fueron la cuna de muchos títulos que se volverían leyenda. Curiosamente, muchas eran de Capcom; como **Street Fighter**, **1942** y, claro está, el gran **Final Fight**.

Ya todos habíamos disfrutado del género de los **Beat'em Up** con juegos como **Double Dragon**, pero aquí el estilo de los enemigos y personajes agregó una frescura única que realmente te hacía sentir en las calles de Metro City, peleando contra pandillas y delincuentes para recuperar a la hija de **Haggar**, quien tras haber cambiado las leyes de la ciudad ha sido víctima de una peligrosa organización.

Él sabe que todas sus acciones estarán fuera de la ley, pero es lo que menos le importa, lo que desea es recupear con vida a su hija. Por fortuna, contará con la ayuda de **Cody**, esposo de **Jessica**.

Es aquí donde entra la polémica, ya que en la primera versión de SNES (que es la que se ha adaptado a Wii U) se dejó fuera a **Guy**, el tercer integrante del equipo; además, en cuestiones técnicas existió un gran recorte en muchos sentidos, que se notaba demasiado.

Posteriormente apareció una entrega llamada **Final Fight Guy**, en la que obviamente se arreglaron varios problemas, pero el más evidente

Para poder avanzar, el trabajo en equipo es fundamental en este juego

▼ Con un salto tienes toda la ventaja.



▼¿A quién te recuerda este movimiento?



▲ Tendrás que seguir tu propia ley.

◀ Una ilustración clásica de la serie.

fue que el aclamado **Guy** ya era un personaje más de la plantilla, quien gracias a estas apariciones se ganó un lugar en otros títulos, como **Street Fighter**, franquicia con la que **Final Fight** tiene una gran "hermandad".

Haggar iba a aparecer en **Street Fighter II**, pero de último momento se decidió que sería **Zangief**, de ahí que compartan ciertos movimientos. Centrándonos en **Final Fight**, **Haggar** y **Cody** representan la fuerza o la rapidez, dependiendo de tu estilo de juego, pero lo ideal siempre será jugar con un amigo más para equilibrar la balanza, justo como ocurría en las Arcadias.

Una de las mayores ventajas de esta adaptación es que puedes disfrutarla directamente en el GamePad, después de haberla descargado de la eShop. Esto hace más cómoda la experiencia, pues prácticamente podrías jugar con tu hermano en habitaciones separadas sin ningún problema. Un clásico que si bien le hace falta la presencia de **Guy**, te dará un buen rato de entretenimiento sin gastar monedas por cada crédito que quieras utilizar.

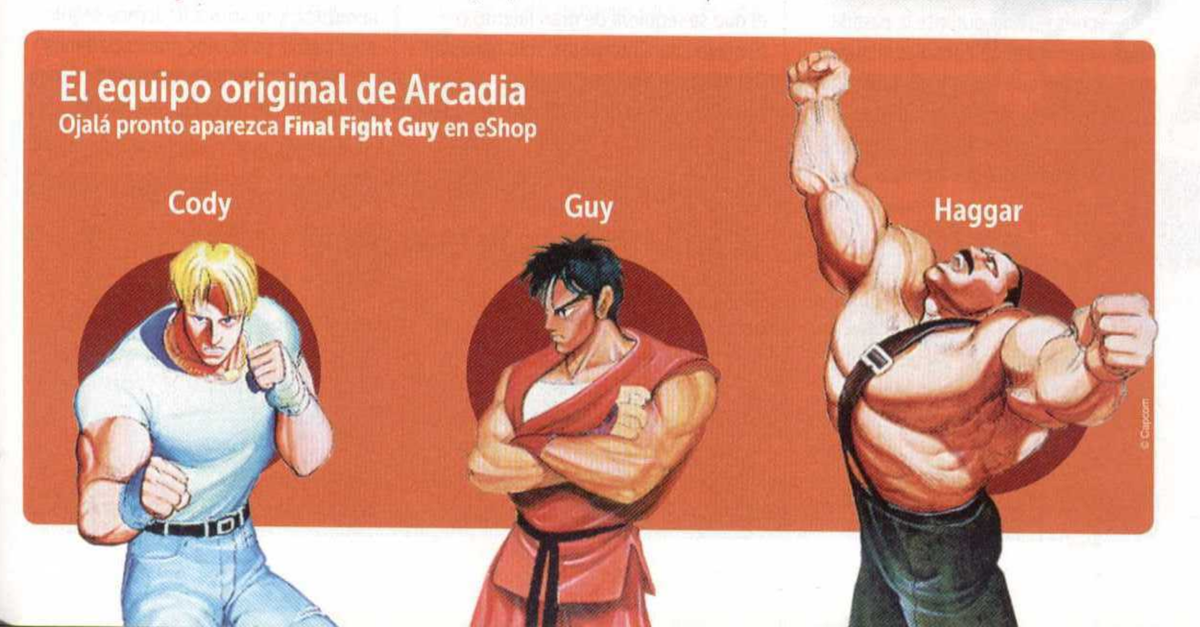
Aunque el género ya no es lo que antes, esperamos que Capcom se acuerde de esta serie.

RANKING **CN 8.5**

Adaptado a portátiles



Para Game Boy Advance, Capcom lanzó **Final Fight One**, que era idéntico a la Arcade, con **Guy** incluido.



El equipo original de Arcadia

Ojalá pronto aparezca **Final Fight Guy** en eShop

▼ Los atuendos son ideales para la fiesta.



▲ El colorido nunca puede faltar en este juego.



◀ Lleva el ritmo de todas las canciones con tus movimientos.

Just Dance 2014

Que nadie se quede sentado, ¡a bailar!



- Compañía **Ubisoft**
- Desarrollador **Ubisoft**
- Género **Musical**
- Jugadores **1-4**
- Una experiencia diferente para los amantes del baile



Letras y temas moderados.

Se dieron muchos lanzamientos de series nuevas durante la pasada generación de consolas, algunos más exitosos que otros, y algunos más creativos. Entre ellos encontramos a **Just Dance**, de Ubisoft, cuyo mérito está en quitar las limitantes para que todo tipo de videojugador pueda pasar un buen rato frente a la pantalla.

No es un **Dance Dance Revolution** ni mucho menos un **Pump it Up**, se retiran todas las exigencias de un juego de ritmos, te olvidas de seguir secuencias precisas. Todo lo que debes hacer es intentar imitar los movimientos de baile que ves en la pantalla, es todo lo que se necesita para disfrutar.

Just Dance 2014 no es un juego en el que se requiera de gran talento o habilidad para progresar, sólo ganas de divertirte para interactuar con lo que observas; ésa es la mecánica que lo ha hecho tan popular en el mundo.
Si nunca has jugado alguno, vamos a comentarte rápidamente cómo se hace. Primero debes elegir uno de los muchos temas que se han incluido, después aparecerá una pantalla en donde algún personaje, esto ya depende del tipo de tema, comenzará a bailar al ritmo de la música, y nosotros debemos seguir esos pasos; ya no nos preocuparemos por flechas o símbolos en pantalla, todo lo que debemos hacer es seguir los movimientos, que además podremos ver en la parte inferior derecha todo el tiempo, para anticiparlos y marcar el paso a tiempo.

> Nuevos pasos y sistema de juego, para que no tengas que pasar un día aburrido

Todo esto se logra con ayuda del Wiimote, lo moveremos de manera que



▲ La diversión no terminará nunca con tus amigos.


▼ Algunas coreografías son muy graciosas.



▲ No te preocupes, no requieres de un disfraz para bailar.


▲ Todos los personajes se parecen a sus contrapartes reales.

se identifiquen todos los pasos. Aunque pueda parecer simple, gracias a los modos de juego para más de un jugador de forma simultánea, de los cuales algunos son exclusivos de la versión de Wii U, puedes pasar una tarde muy divertida, siempre y cuando pierdas el miedo a bailar. Ahora bien, si es algo que te gusta, es el título que has esperado toda tu vida. Incluye temas de Lady Gaga, Psy, Gloria Gaynor, entre muchos otros, sin mencionar los DLC que aparecerán; serás el héroe de las fiestas. Pero si prefieres algo que te ponga a prueba como videojugador, debes mirar en cualquier otra dirección.

Definitivamente no es para todos, eso es verdad, pero no lo sabrás hasta que le dediques algunos minutos, puede ser una sorpresa.

RANKING **CN 7.5**

Los temas del momento
Canciones populares agregadas



Incluso si eres fan del pop, tendrás un pretexto perfecto para ponerte a bailar, ya que el tema "Gentleman", de Psy, se puede seleccionar para saltar un rato con los amigos.


► Algunos de los movimientos son bastante complejos.

◀ Un nuevo equipo para combatir la injusticia del mundo.

Phoenix Wright: Ace Attorney-Dual Destinies



- Compañía
Capcom
- Desarrollador
Capcom
- Género
Acción/Aventura
- Jugadores
1
- Opinamos
De las mejores descargas para Nintendo 3DS



Violencia.
Lenguaje moderado.

Un juicio nunca había sido tan divertido

Esta es una de las series más exitosas de Capcom en los últimos años, principalmente en Japón, donde tiene un largo historial, que comenzó en 2001, cuando vio la luz como **Gyakuten Saiban** para la entonces Game Boy Advance.

En América, después de una breve pausa, regresa con una entrega renovada, en la que Capcom retoma lo mejor de las versiones anteriores para lograr lo que es hasta hora: el mejor capítulo de **Ace Attorney**.

Si bien todos disfrutamos de las aventuras de **Apollo Justice**, la verdad es que ningún personaje tendrá el carisma de **Phoenix Wright**, que se ganó el apoyo de los fans por su ya famoso grito: "Objection!", que se usaba en ciertos momentos de los juicios, con un dramatismo que parecía que ya tenía las pruebas para solucionar el caso.

La historia del juego no podía comenzar mejor, una explosión en los tribunales ha dejado el lugar vuelto un caos y varios heridos, entre ellos **Apollo Justice**, por lo que **Phoenix** debe buscar a los responsables lo antes posible.

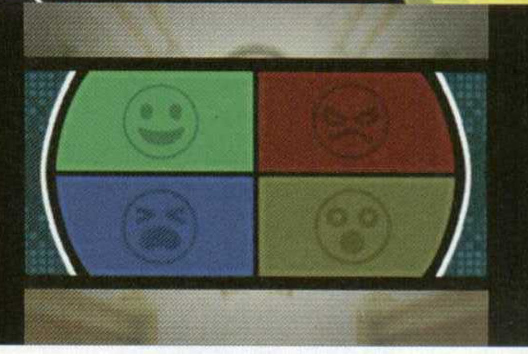
El primer sospechoso es un joven, alumno de secundaria; todo apunta a que él colocó los explosivos, pero la situación cambia cuando aparece en escena **Gaspen Payne**.

Para resolver cada caso, tienes que indagar en lo más profundo del alma de los acusados



▲ Nunca te confíes de la apariencia de las personas.

◀ En cada diálogo se oculta alguna pista que te puede ayudar más adelante.



▲ Como siempre, la pantalla táctil será un factor en el juego.

Está claro quién fue el cerebro detrás de tales hechos, tan es así que **Phoenix** defenderá al estudiante, pero no será sencillo demostrar su inocencia, sobre todo por las pruebas y poder de **Payne**.

Aquí es cuando comienza lo interesante, esa mecánica de juego que tanto nos apasiona y encanta de la serie, analizar las pistas y buscar contradicciones en los argumentos de los testigos.

El equipo de trabajo ha sido modificado, ya que al regreso de **Wright** a los juzgados debemos sumar el de **Apollo** y un nuevo elemento, **Athena Cykes**. Sí, todos vamos a extrañar a **Maya Fey** (por lo menos al inicio), pero **Athena** cuenta también con grandes habilidades que nos ayudarán a resolver cada caso.

Athena puede conocer el verdadero estado de ánimo de los interrogados, saber si están tristes, contentos, temerosos; lo cual, lógicamente, si contrasta con lo que vemos en pantalla, es una pista para atacar por otro lado con nuestras preguntas y deducciones.

Al avanzar el argumento nos encontraremos con muchos dilemas, situaciones que pondrán a prueba nuestra inteligencia, pero también nuestro corazón. Eso es lo que mantiene esta serie como una de las aventuras más valoradas por todos los videojugadores. Es verdaderamente extraordinaria, se nota que sigue siendo de los trabajos en los que Capcom cuida todos los detalles, no sólo el argumento, que es su punto fuerte, sino también lo visual.

Un gran apoyo

Apollo, listo para la acción.

Debemos admitirlo, su estilo, aunque diferente del de **Phoenix**, es igual de efectivo, por lo que será muy interesante ver cómo trabajan en equipo. Te llevarás muchas sorpresas con esta pareja.



◀ Así aparece **Apollo** al comenzar la historia.





◄ El trabajo artístico es de lo mejor que hemos visto para la consola.

► Viejos personajes se unen a los casos.



▲ El buen humor siempre estará presente.



▲ Parte de la acción la encontraremos en las calles.



▲ Te recomendamos jugar **Trace Memory**, un título similar.

Estamos ante un gran juego, de eso no tenemos ninguna duda, y lo notarás desde el primer minuto que le dediques. Nuestra única queja va en otro sentido: que sólo se encuentra en formato descargable.

Sabemos bien por qué ocurre esto, desafortunadamente el mercado ha tomado otros caminos, sigue otras tendencias (que si son correctas o no, ya lo hemos explicado en otras secciones), por lo cual Capcom no se quiere arriesgar a lanzarlo en formato tradicional, realizar un

¿Qué tan bueno eres para separar tus emociones de tu profesión?

gasto considerable ya no sólo en la distribución, sino también en materiales como los instructivos. Así que de momento sólo lo encontraremos por medio de la eShop; recomendamos que si desean volver a ver obras de esta calidad en el formato en el que deben, apoyemos al título. Descarguémoslo, su precio es la mitad de un juego de lanzamiento.

Estamos muy contentos con el resultado final de este título, extrañamos tenerlo en una tarjeta, como los anteriores, pero por ahora es lo que existe y debemos esperar a que las cosas cambien. Es lo único que podemos hacer; claro está, siempre ayudando a que esto ocurra, no pasará por arte de magia.

No podemos hacer más que recomendarlo, no importa que no hayas jugado los anteriores, te vas a enamorar del concepto y comprenderás por qué es uno de los juegos más populares en Japón, así que comienza tu camino a los juzgados.



► Recuerda explorar bien cada uno de los escenarios del juego.

Nunca van a sobrar desarrollos como éste. Es lo que necesitamos para que el medio salga de la crisis creativa en la que se encuentra.

RANKING CN 8.5

▲ Utiliza los poderes para dejar atrás a tu rival.

TNT RACERS Nitro Machines Edition

Autos de todas clases en una competencia desafiante



• Compañía
Keen Games
• Desarrollador
Keen Games
• Categoría
Carreras
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Opción divertida para los fans de la velocidad

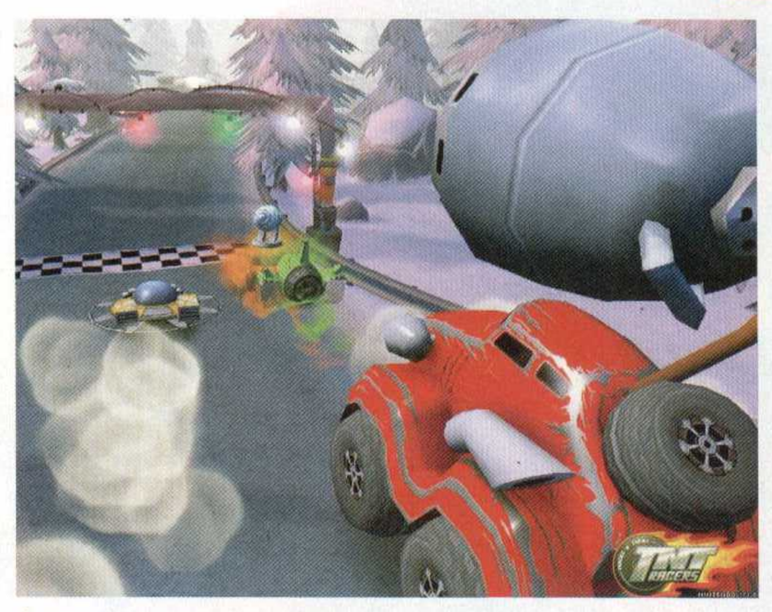
© Keen Games

El año pasado, Keen Games nos ofreció **TNT Racers**, un curioso título de carreras para la tienda virtual de Wii, y ahora lo adaptan a Wii U con nuevas opciones e integrando todas las funciones que no estuvieron disponibles de inicio en la versión original. Tal es el caso de nuevos vehículos y escenarios, así como retos y modos de juego adicionales.

¡Preparen motores!

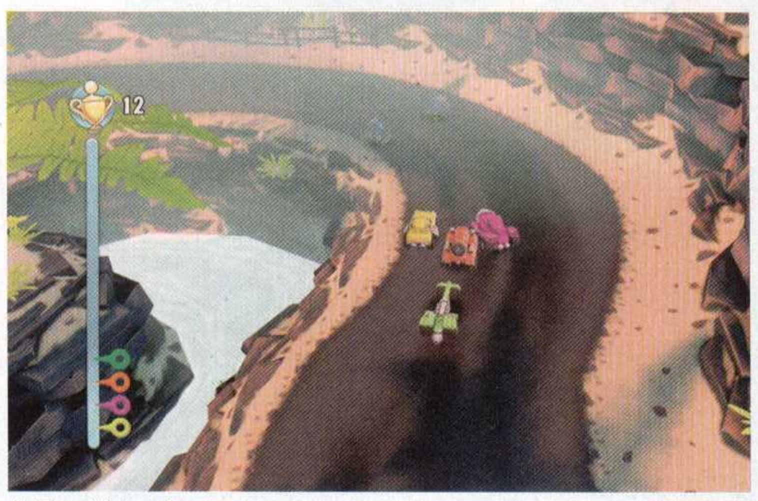
En **TNT Racers Nitro Machines Edition** no esperes encontrar un título común de carreras; al contrario, aquí las competencias serán una mezcla de carros 'chocones' (como los de las ferias) y el uso de ítems especiales que hicieran famoso a **Mario Kart**. Los vehículos aumentaron en número, ahora habrá 16 en total; claro, cada uno tiene su propio estilo. Encontrarás camionetas, autos deportivos y hasta algunos que parecen naves espaciales, pero no te preocupes, todos están bien balanceados para que no sientas que alguno domina el terreno más que otro. De hecho, aquí destacará más tu habilidad (para conducir por los estrechos escenarios, así como al momento de librar los obstáculos que puedas encontrar) y la suerte, ya que las armas secundarias serán importantes para evitar que tus rivales lleguen a la meta. Así que no juzgues a los vehículos por su apariencia, como la vieja y despintada camioneta azul, pues en su interior estarán preparadas para dejar atrás a cualquier piloto por más experimentado que demuestre ser.

Completa diferentes retos, para demostrar qué tan buen piloto eres


▲ Aprovecha los ángulos de las cámaras.


▼ El juego cuenta con varios idiomas.


▲ Las características de los autos varían.


▲ ¡Ten cuidado en las curvas!


▲ También habrá escenarios invernales.

Acción multijugador

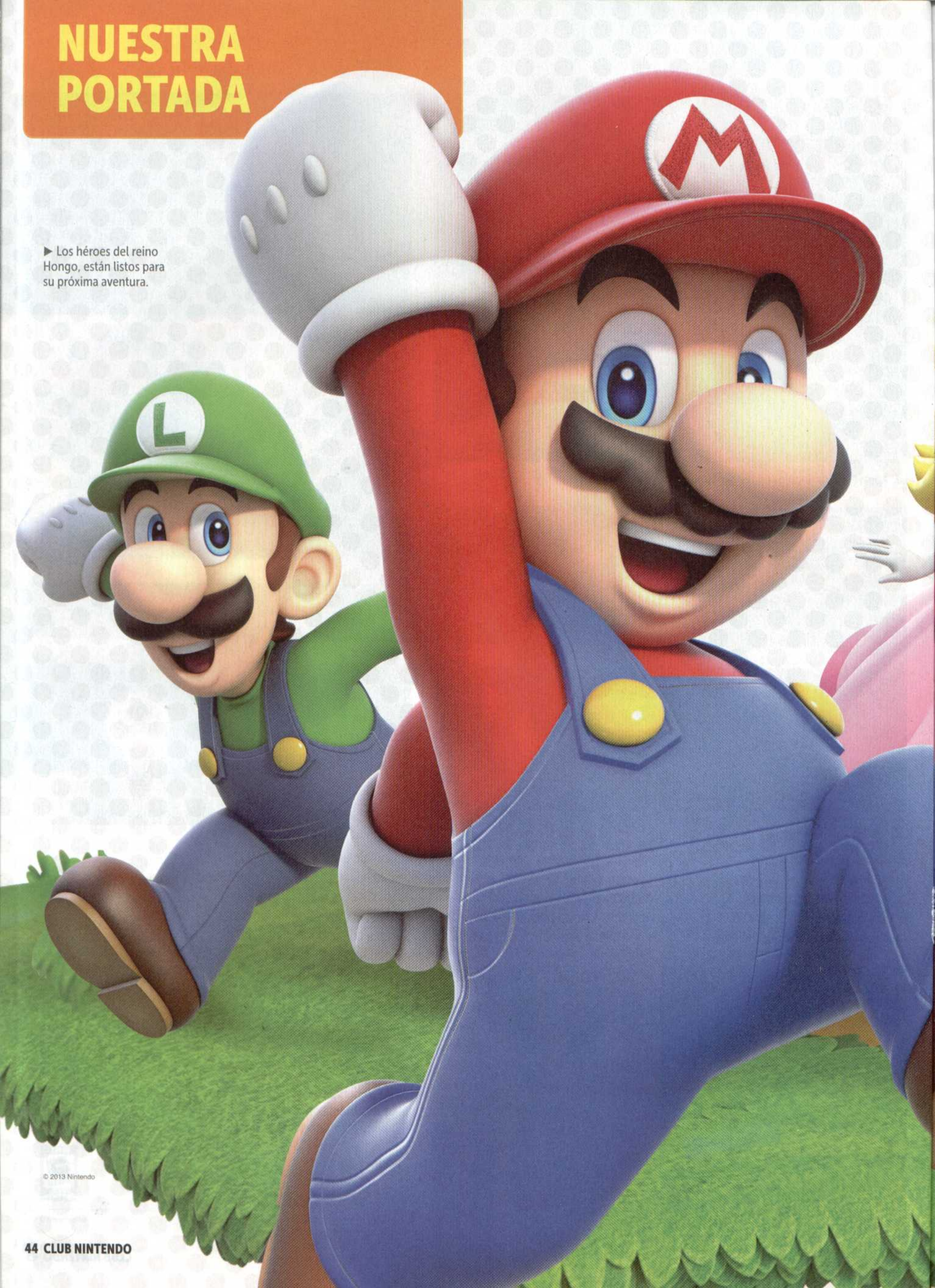
Aunque el modo individual ofrece bastante reto para mantenerte ocupado durante horas, será en multijugador donde saques el mayor provecho. Desafortunadamente no activaron alguna opción *online* para competencia (sólo podrás subir datos al *ranking* de calificaciones). Pero aun así, es una buena alternativa, que ya está disponible en la eShop de Wii U. En cuanto a la música, esto es quizás uno de los detalles más curiosos, pues contrasta la frenética acción de las carreras con la tranquilidad del *soundtrack*, que parece sacado de una cafetería de los años 70. Sin embargo, sus temas *oldies* hasta le dan un toque de distinción único que rompe los esquemas convencionales.


▼ El camino no será nada fácil.

TNT Racers Nitro Machines Edition es una buena opción para Wii U, a un precio razonable. ¡Chécalo!

RANKING **CN 8.0**

NUESTRA PORTADA



► Los héroes del reino Hongo, están listos para su próxima aventura.

Super Mario 3D World

Cuando haces algo con pasión, queda grabado con esencia inigualable. **SM3DW** es de esas bellezas interactivas que ya no son tan comunes. Es un juego que no dudamos en recomendar hasta para el jugador más exigente. ¡Conócelo!

▶ Los **Goomba** también se podrán transformar en gatos.







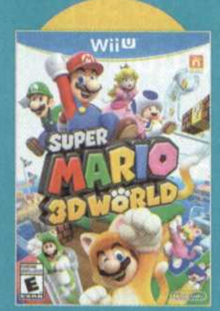
▲ Así pasan las vacaciones en el reino.



▲ Como en cada aventura, las hadas son pieza importante.



▲ La habilidad de gato es de las nuevas transformaciones, ¿qué te parece?



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo EAD Tokyo
• Categoría
Aventura
• Jugadores
1-4
• Opinamos
¡Deja lo que estés haciendo y ve por él!



Violencia animada

El ícono de Nintendo

Desde su creación hace poco más de tres décadas, **Mario** (o **Jumpman**, como se le conoció originalmente) se abrió paso como uno de los personajes más emblemáticos de todos los tiempos, quizá por su carisma y calidad de juegos o por la variedad de aventuras que muchos hemos jugado desde el inicio.

El hecho es que cada título de esta serie que anuncia Nintendo se espera con mucha expectativa, y no es para menos, pues tenemos puntos de referencia, como **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario World**, **Super Mario 64** y, claro, **Super Mario Galaxy**, que quizá son de los que más sorprendieron a los fans de la serie. Ya con el lanzamiento de Wii U, Nintendo nos ofreció la secuela de **New Super Mario Bros.**, y aunque es por demás divertida, quizá no era lo que muchos fans esperaban. Sin embargo, con **Super Mario 3D World** se da un avance espectacular que verdaderamente nos muestra más del potencial de Wii U, manteniendo la idea del original.

Expandiendo el mundo 3D

Si recuerdas, este concepto comenzó con **Super Mario 3D Land**, de Nintendo 3DS. De hecho, si no has jugado esa edición, ¿qué esperas?, te aseguro que no te arrepentirás. Allí se implementaron grandes ideas de *gameplay* que incluyeron ítems como la caja de hélice, que te hizo volar por un tiempo. También vimos la flor búmeran o la hoja estatua, por mencionar algunos, pero, claro, lo más importante es que podías moverte libremente por cada uno de los escenarios, siendo la primera vez (a excepción de la adaptación de **SM64**) que se lograba este detalle para un juego portátil de **Mario**.

Tantas fueron las ideas que tuvieron para **3D Land**, que cuando planeaban la próxima entrega de Wii U, se dieron cuenta de que lo que se quedó en el tintero (por no haberse realizado en el portátil), sería magníficamente plasmado a través del potencial técnico de Wii U, y vaya que así fue. El resultado, una secuela que es un agasajo en su modo individual, pero cuyo potencial se conserva en el multijugador de hasta cuatro participantes simultáneos.





◄ **Bullet Bill** también contará con su atuendo de gato. Se ve bien, ¿no?



▲ La princesa **Sprixie**, una nueva integrante en el mundo de **SMB**.

Gracias al poder gráfico de Wii U, se pueden lograr efectos visuales impactantes y estilizados

Los héroes del Reino Hongo

¿Recuerdan **Super Mario Bros. 2**? Aquel juego de NES que no era más que una adaptación de **Doki Doki Panic**. Resultó excelente, pues por primera ocasión se permitía elegir de entre cuatro personajes (**Peach**, **Mario**, **Luigi** y **Toad**); además, cada uno contaba con sus habilidades o características especiales. Por ejemplo, allí surgió la idea de que **Luigi** saltara un poco más alto o que **Peach** flotara durante unos segundos. Estas mismas cualidades regresan en **3D World**, ya sea como referencia al juego de NES o para dar más variantes en *gameplay* de lo que habíamos visto en la serie **New**. Con lo anterior, y una serie de nuevos elementos de juego, Nintendo demuestra que no sólo se trata de que un juego luzca bien; también necesita el factor diversión de principio a fin. **Super Mario 3D World** es un título de plataformas, sí, pero con libre movimiento. Deberás superar numerosos escenarios para enfrentar a **Bowser**, el máximo villano que te esperará -en su guarida- con varias sorpresas. Así que el trabajo en equipo será básico, más si quieres completar el juego a su máximo nivel.

¡10 novedades en SM3DW!

Los conocimos antes en un Nintendo Direct

1.- *Gameplay* táctil y uso de micrófono.
2.- Nuevo escenario Golden Express (sube al espectacular tren dorado y no olvides recoger tantas monedas como sea posible).
3.- *Puzzes* especiales del **Captain Toad**.
4.- Niveles contrarreloj.
5.- Mystery Houses (completa retos rápidos para ganar estrellas verdes).
6.- Motley Boss Blow (usa los clones para eliminar jefes gigantes).
7.- Escenas tipo *shooter* (usa tu búmeran para derribar a numerosas oleadas de enemigos).
8.- Competencia estilo *kart*.
9.- Título desbloqueable (si tienes un archivo de **New Super Luigi U**, activarás el juego **Luigi Bros.**).
10.- Quinto personaje. **¡Rosalina** se une a esta espectacular aventura!



◄ Sólo el más ágil y veloz será quien se lleve el primer lugar.





▲ Nintendo se ha vuelto experto en los modos multijugador.



▲ Secuela fantástica de la pasada entrega de Nintendo 3DS.

La historia

Una de esas noches en que las estrellas iluminan perfectamente el firmamento **Mario** y **Luigi** paseaban por los jardines del Mushroom Kingdom junto con la princesa y **Toad**, cuando de pronto ven un extraño tubo transparente de donde emerge una curiosa hada (**Sprixie**) de cabello verde. Sorpresivamente, **Bowser** aparece en escena y captura a la hada (en lugar de a **Peach**, como es costumbre) dentro de un bote de cristal, para luego desaparecer del lugar. Así que el cuarteto de héroes opta por rescatar a la nueva víctima del rey **Koopa**, transportándose hacia el reino de las **Sprixie**, donde no solo posees las cualidades únicas de cada héroe y los diferentes poderes adquiridos a través de ítems; además ganarás nuevas habilidades, como las que te da el traje de gato, una de las sorpresas que Nintendo nos preparó para esta aventura, que sin duda nos brindará variantes únicas de *gameplay* para volver única esta experiencia de juego. Por ejemplo, podrás trepar por las paredes -o por el poste del final del nivel-, utilizar las garras para aniquilar a los pequeños **Goomba**, y claro, correr a toda velocidad -apoyándose en sus cuatro patas- como lo hace un felino. Para conseguir esta nueva transformación simplemente toma una campana dorada que encontrarás en distintas partes de los escenarios.

Mario al doble

Basta con conseguir una de las nuevas cerezas doble para que algún personaje consiga una réplica de sí mismo, que le ayudará (por un tiempo determinado) a

Acción multijugador

Comparte el juego con tus amigos usando los controles de Wii

A diferencia de **New Super Mario Bros.**, en esta nueva y felina aventura sí podrás utilizar el GamePad para jugar en el modo cooperativo por completo; es decir, sin limitarte únicamente a poner bloques. Aquí tú controlarás a uno de los cuatro personajes principales.



▲ Juega directamente en el GamePad.

¡Héroes de pocas pulgas!

El GamePad representa una interfaz mucho más sólida

Desde **SMB3**, a **Mario** le ha quedado bien transformarse para completar diversos peligros de cada escenario. Lo hemos visto en traje de rana, tanooki, abeja, esquimal, mapache y, claro, ahora veremos cómo se podrá transformar en gato, incrementando las posibilidades de acción dentro del juego. Pareciera un detalle simple, pero en realidad es parte del encanto que podrás encontrar en **Super Mario 3D World**.



▲ A **Mario** le corresponde el color amarillo.

destruir bloques o activar interruptores (incluso si llevas algún traje, también tu doble lo adoptará). Lo curioso es que podrás tener más de un doble, pero si quieres mantenerlos en el escenario, evita que lo golpeen, pues al primer impacto desaparecerá.

Ahora bien, continuando con la idea de **Yoshi** y el gusto por los dinosaurios, en **Super Mario 3D World** conoceremos a un nuevo personaje que aparecerá casi al inicio de la aventura. Al igual que el de color verde, **Plessie** también te permitirá subir a su lomo, para así recorrer los diferentes escenarios; por ejemplo, para transportarte sobre el agua a toda velocidad. ¿Qué te parece?

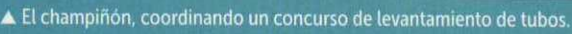
Otra novedad interesante es que en ciertos puntos del escenario hallarás macetas con plantas carnívoras. En esta ocasión podrás cargar la maceta completa y hacer que se coma todo a tu paso, así que los enemigos la pensarán mucho antes de acercarse para tratar de dañarte.



▲ Plessie, un dinosaurio anaranjado que te ayudará a completar algunos niveles.



▼ El pequeño **Toad** utilizará el traje de gato color azul.



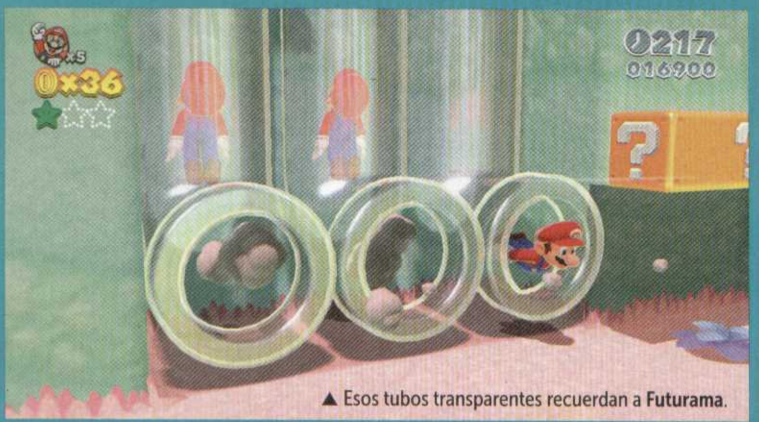
▲ El champiñón, coordinando un concurso de levantamiento de tubos.







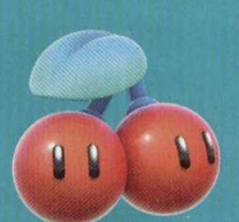
▲ Usa tus habilidades felinas para superar múltiples obstáculos.



▲ Esos tubos transparentes recuerdan a **Futurama**.



▲ El momento justo cuando **Bowser** decide capturar a la princesa **Sprixie**.



¿Modalidad *online*?

Desde que jugamos el primer **New Super Mario Bros.** hemos dicho que una opción multijugador en línea sería la cereza en el pastel para este tipo de juegos, y más cuando llegó la versión para Wii U. En ese momento esperábamos que Nintendo por fin se decidiera a habilitarla, pero nuevamente optaron por mantener el juego local. Con **Super Mario 3D World** ocurrió algo similar. Por un momento pensamos que sería ideal, pues el estilo desenfadado de la aventura, así como la posibilidad de movimiento libre y la excelente capacidad del modo cooperativo, sugerían el momento adecuado para dar el siguiente paso. Pero al final del día la postura oficial de Nintendo fue que, por el momento, no tenían contemplado utilizar el recurso "en línea" para su franquicia, pues consideran que el juego local es ideal para **Mario**. Así, cada participante podría verse al rostro y divertirse juntos, en lugar de aislados y sólo detectados a través de Internet. Claro, los de Kioto tienen un punto, pero no cabe duda de que contar con ambas opciones (*online* y *offline*) hubiera sido espectacular.

El control ideal para este juego

Disfruta la espectacular edición especial

Seas o no coleccionista de los famosos plomeros (o de Nintendo en general), apostamos a que estos controles alusivos a **Mario** y **Luigi** serán de tu agrado. Ya antes habíamos tenido controles del de overol rojo, pero es la primera vez que el hermano menor es tomado en cuenta.







¡Nintendo siempre innovando!

Ahora la diversión se multiplica a través de un ítem que regresa luego de años de ausencia

Otro de los guiños a **Super Mario Bros. 2** es la cereza; sin embargo, en esta ocasión no te dará una estrella, ahora tu personaje ganará un clon que propone nuevas experiencias de juego. Por supuesto, no es exclusivo de **Mario**, también **Peach, Luigi** o **Toad** podrán multiplicarse.



▲ Aprovecha para atacar por ambas direcciones a la vez.

Super Mario 3D World es uno de los mejores títulos en la historia del plomero

¿Y qué hay de los **Mii**? Las versiones caricaturizadas de nosotros mismos tendrán una función similar a como ocurre en **New Super Mario Bros.s U**. Es decir, te comentarán sobre los avisos que genere la comunidad de **Miiverse**, así que los verás en distintos puntos del mapa. También podrás utilizarlos como "fantasmas" para los niveles, y así romper los récords de otros jugadores.

En cuanto a la variedad de niveles, se mantiene la línea mostrada en **Super Mario Bros. 3**, **Super Mario World** o los recientes **New Super Mario Bros.** Es decir, consiste en distintos mundos (siete hasta donde se ha dicho), cada uno dividido por varios escenarios cortos, donde el objetivo es llegar a la meta antes de que se agote el reloj. Pero como es costumbre, también encontrarás objetos especiales que deberás juntar si quieres vivir la experiencia total. Aquí es donde los tubos transparentes toman importancia, pues a través de ellos será como estarás conectado con cada mundo; recuerda que ahora estarás en el reino de las hadas. Por supuesto, las *Toad House* y demás sitios de *bonus* se mantienen como parte de los mapas, así que podrás seguir participando para ganar ítems o vidas, que te harán falta para terminar tu aventura felina.

En conclusión

Definitivamente, será la mejor compra que podrías realizar para Wii U este fin de año. Debido a su reto, diversión y modo cooperativo, será ideal para jugarlo con tus amigos; recuerda que si algo nos han enseñado los juegos de **Super Mario** es que puedes disfrutarlos sin importar género o edad, basta con un instante para que sepas controlar a tu personaje y los objetivos a realizar. ¡No te lo pierdas, será una pieza de colección que sólo es posible en la consola de Nintendo!



▲ **Super Mario** al doble. ¡Una cereza duplicará a tu personaje!

▼ Entre más cerezas consumas, obtendrás más duplicados.









▶ **Kakashi**, en una de sus adaptaciones a videojuego.

El pasado oculta grandes misterios

¿Listos para disfrutar de Vistazo a Japón? Nos han pedido hablar de distintos anime, de muchas historias, pero una de las que más nos interesaba comentarles era la de la adaptación para televisión de **Kakashi Gaiden**.

Si son fieles seguidores de Naruto, este mes vamos a resolver una de las dudas más comunes que se tienen respecto de la trama de este anime, así que es momento de que se relajen y se preparen para llorar con una historia más que emotiva.

Naruto: Kakashi Gaiden

Un regalo para toda la vida, la amistad

Si existe una serie que pueda presumir de colocarse en muchos sentidos a la par de **Dragon Ball**, es **Naruto**, un anime que a más de una década de su comienzo sigue presentando una historia fresca, llena de misterios que se van resolviendo al pasar de los capítulos, como es el caso del sharingan de **Kakashi Hatake**.

Desde que comienza el anime, llama la atención el hecho de que **Kakashi** siempre tenga cubierto el ojo izquierdo con la cinta de Konoha, y no es sino hasta avanzada la historia, cuando tiene que pelear contra **Zabuza** en el país de las olas, cuando nos muestra su gran secreto: bajo la cinta oculta el famoso símbolo de la familia **Uchiha**, un sharingan; es decir, un ojo muy distinto.

En la aldea de **Konoha** existen diferentes familias, todas con diversas habilidades y técnicas ninja, pero ninguna tan poderosa como el jutsu ocular de los **Uchiha**, que puede matar a quien sea solamente con la mirada, no necesitan moverse para generar poderosas ilusiones.

¿Hasta dónde llegarías para ayudar a uno de tus más grandes amigos?


▼ Compartiendo el futuro.


▲ Nunca tomes en serio la vida.


▼ El comienzo de una leyenda.


▲ **Obito** es más que un ninja flojo.

Claro está que **Kakashi** no pertenece a la familia **Uchiha**; de hecho, el único miembro del clan que sigue con vida es **Sasuke**, el rebelde del cuento.

Lógicamente que al saber todo lo anterior, una pregunta viene a nuestra mente: ¿de qué manera **Kakashi** consiguió ese Sharingan? La respuesta no es simple, y cambió totalmente la personalidad de **Kakashi** para siempre.

En la actualidad, **Hatake** es un ninja de primer rango en Konoha, maestro de **Sakura**, **Sasuke** y de **Naruto**, con una personalidad bastante relajada, bromista, siempre llega tarde y jamás se toma las reglas en serio, pero en su juventud todo fue muy diferente.

Como todos, para convertirse en ninja tuvo que pasar por la escuela, donde se encontró con un equipo único, integrado por **Rin**, **Uchiha Obito** y su maestro, el gran **Minato**, que como ya todos sabemos, fue el padre de **Naruto** y **Hokage** de la aldea.

En aquellos años, **Kakashi** seguía las reglas como si se tratara de un manual, no hacía algo que no viniera escrito dentro de las normas ninja. En cambio, **Obito** era un muchacho rebelde, con miedos y con un gran defecto, siempre llegaba tarde a las citas con el equipo, creando pretextos totalmente falsos e increíbles de creer para justificarlo. Por esto, **Kakashi** no lo toleraba.

Para el recuerdo
El mítico equipo comandado por Minato



Como es una tradición, todos los grupos deben tomarse una foto. En ésta, puede apreciarse de manera perfecta la personalidad de cada integrante.

Primera aparición



Esta historia se dio a conocer primero en manga, posteriormente se adaptó para el anime.

Akatsuki
Una organización que desea controlar las guerras

Diferentes personalidades
Cada uno de los integrantes de Akatsuki tiene razones distintas para formar parte del equipo



▶ **Itachi** es el más misterioso del grupo.



Deidara
Considera que el arte debe ser delicado y frágil, puede crear figuras explosivas para atacar a sus enemigos.



Sasori
En el pasado perdió a sus padres durante la guerra, por lo que ahora crea marionetas para sustituirlos.



Kakuzu
Oculta siempre su verdadero poder, no le importa nada más que no sea destruir. Su peor enemigo, **Naruto**.



Itachi
Hermano de **Sasuke**, se une a la organización para mantenerlo seguro. Su poder es inmenso.



La crueldad de la vida
Pasó el tiempo y **Kakashi** se convertiría en Jounin, uno de los rangos más altos de la aldea, así que el equipo le preparó algunos regalos, todos, menos **Obito**.

Naruto es de las historias que más juegan con las emociones

Después de varios reclamos por la manera de ser de **Obito**, **Minato** les comenta que deben salir a una nueva misión, pero solos, sin él, con **Kakashi** como líder. Es aquí cuando **Minato** explica a **Obito** que **Kakashi** se apega a las reglas porque, hace tiempo, su padre las rompió para salvar a sus amigos en batalla, y el pueblo jamás se lo perdonó por haber fallado su misión ninja, sin importar la vida de sus amigos.

Al avanzar en su misión, ninjas enemigos secuestran a **Rin**, por lo que **Kakashi** pide a **Obito** seguir su camino, dando por perdida a su compañera. A lo que **Obito** responde: "Un ninja que no sigue las reglas es considerado basura, pero aquel que se olvida de sus amigos es peor que basura", da la media vuelta y va en busca de **Rin**, mientras **Kakashi** se queda meditando sus palabras.

Obito, temeroso, llega al lugar donde tienen a Rin, pero es descubierto y lo atacan por sorpresa. Es ahí cuando **Kakashi** aparece para ayudarlo; logran vencer a un enemigo gracias a que **Obito** despierta su sharingan, pero al entrar a la cueva por **Rin**, un ninja causa una explosión que derrumba el lugar.



▲ Obito, ¿murió realmente?

Recordar lo valioso

Muchas veces la vida nos demuestra lo importante con momentos trágicos, no esperen a que ocurra alguno para valorar todo lo que tienen. Al igual que Kakashi, vayan contra las reglas sin sentido.



Visita el sitio
http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/naruto/index2.html



▲ Un amigo te dirá la verdad siempre.



▼ La técnica secreta de **Kakashi**.

Una gran piedra está por caer sobre Kakashi, pero **Obito** lo salva, tomando el golpe por él. La mitad de su cuerpo es aplastado, no se puede mover y sabe que morirá, así que decide en ese momento dar un regalo a **Kakashi**, su sharingan, su ojo izquierdo, que sustituirá el de **Hatake**.

Rin, como ninja médico, realiza la operación, y **Kakashi** derrota a los enemigos. Destrozado por dentro, de ahora en adelante toma la personalidad de **Obito**, ya no asume la vida con tanta seriedad y sabe que más importante que las reglas, siempre son sus amigos.

Ojalá que hayan disfrutado del tema que elegimos para este mes. Es una historia que a pesar de que se desarrolla muchos años antes de los hechos actuales, aún nos regala algunas sorpresas, sólo piensen en **Akatsuki** y tendrán una pista de esto. Esperamos todos sus comentarios y sugerencias, les deseamos que pasen un gran mes, que lo disfruten con las personas que quieren y que 2014 inicie de manera fantástica para todos ustedes. Nos leeremos el siguiente número, con otra gran historia del anime.

El valor nos cambia

Todos podemos mejorar



Obito tarda mucho en darse cuenta de su gran poder. Hasta que una de sus amigas está en peligro, se da cuenta de su potencial oculto.

PREVIEW



▶ Un salto en el momento correcto marca diferencia.



▲ Rapidez contra poder.

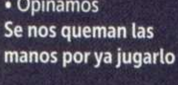


Super Smash Bros.



El juego más esperado para Wii U

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Sora. Ltd
• Categoría
Peleas
• Jugadores
1-4
• Opinamos
Se nos queman las manos por ya jugarlo





Aún sin valoración de la ESRB.

Se podría anunciar cualquier juego para los siguientes meses, de cualquier compañía, franquicia y consola, pero una cosa es segura: jamás causaría el impacto que genera un nuevo **Super Smash Bros**.

Si bien la versión para Wii fue todo un fenómeno, ahora que se esperan dos adaptaciones, para Wii U y Nintendo 3DS, la emoción de los jugadores es demasiada, más al saber de los nuevos personajes. Ya tenemos confirmado a **Mega Man**, **Sonic**, **Samus**, **Mario**, **Pikachu** y **Toon Link**, entre otros. Sakurai ha comentado que están trabajando demasiado para ofrecer una mejor experiencia, lo que representará dejar fuera a personajes que ellos consideran que no son tan útiles, para incluir a otros que seguramente lo harán por primera vez. Sería increíble ver peleadores de **TLOZ: Majora's Mask** o de **Super Mario RPG**, ¿no creen?

Por otro lado, tenemos los escenarios. Recientemente hemos visto que tendremos uno basado en **Sonic Lost World**, para la versión de Wii U, y otro del desierto de Gerudo en Nintendo 3DS, pero estamos seguros de que tendremos muchas más sorpresas en este sentido, sin mencionar que algunos clásicos no podrán quedarse fuera, como el Great Fox.

Aún no existe fecha oficial para su lanzamiento, algunos rumores apuntan que podría salir en mayo de 2014, pero esto lo vemos complicado, sobre todo porque a Sakurai le encanta llenar sus juegos de detalles y extras, así que lo normal sería que apareciera durante el segundo semestre.

Diario se revela una nueva imagen del juego por medio de Miiverse, te sugerimos mantenerte atento para las sorpresas que se darán próximamente sobre esta gran entrega, que desde ahora aseguramos será un *hit*.

¿Cuál otro personaje de franquicias ajenas a Nintendo te gustaría ver?

▼ El universo perfecto para un fan.

▲ Pit está listo para su segunda aparición.

Reciente adición

Uno de los personajes que ha causado polémica es el entrenador de Wii Fit.

Fecha de lanzamiento
Pendiente



▲ La ambientación es sensacional.



▲ Algunas personas podrán serte útiles.

Watch Dogs

Cambios importantes



• Compañía
Ubisoft
• Desarrollador
Ubisoft
• Categoría
Acción
• Jugadores
1
• Opinamos
Interesante propuesta en el género

Este juego pasó de ser un completo desconocido a una de las más grandes promesas en la historia de Ubisoft, quizá por eso mismo decidieron hace unas semanas posponer su lanzamiento al siguiente año, en lugar de hacerlo como estaba programado, en noviembre.

Pueden ser muchas las razones de este movimiento, pero creemos que fueron dos principalmente. No querían competir con los lanzamientos fuertes de otras compañías a finales de año, además de que desean volverlo un producto memorable, del cual se hable demasiado, y que no se pierda en las tiendas de videojuegos, y a los dos meses esté en rebaja.



Fecha de lanzamiento
2014



▲ Artísticamente el trabajo en el juego es perfecto.



▲ Seguro recuerdan los niveles de la versión de SNES.

▼ Muchos extrañaban a la simpática Dixie en los nuevos títulos.



▲ Una secuela que superará al original.

DKC: Tropical Freeze

Nuevos enemigos y más diversión



• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Retro Studios
• Categoría
Plataformas
• Jugadores
1-2
• Opinamos
Grata sorpresa

En la E3 de este año todos sabíamos que Retro Studios mostraría un nuevo juego. Muchos apostaban por un **Metroid**, pero en realidad se trató de una secuela de **Donkey Kong Country**, lo cual fue verdaderamente asombroso en muchos sentidos, representa una evolución.

Tenemos el regreso de **Dixie Kong**, que a diferencia del resto de personajes, puede mantenerse en el aire durante unos segundos, lo que aunado al nuevo estilo de *gameplay* con cámara dinámica, representa una experiencia sorprendente en plataformas.

Fue una sorpresa que Nintendo decidiera no lanzarlo este año, pero significa que su verdadero compromiso es con los videojugadores, que merecen un producto de calidad, no con las ventas que hubiera tenido de lanzarlo en temporada navideña.

¿Qué otras sorpresas nos tendrán preparadas para esta entrega? Creemos que la aparición de **Kiddy** sería muy acertada, pero eso ya lo decidirán en Retro Studios, que se está convirtiendo en el RARE que tanto extrañamos no sólo en consolas Nintendo, sino en el medio en general.

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

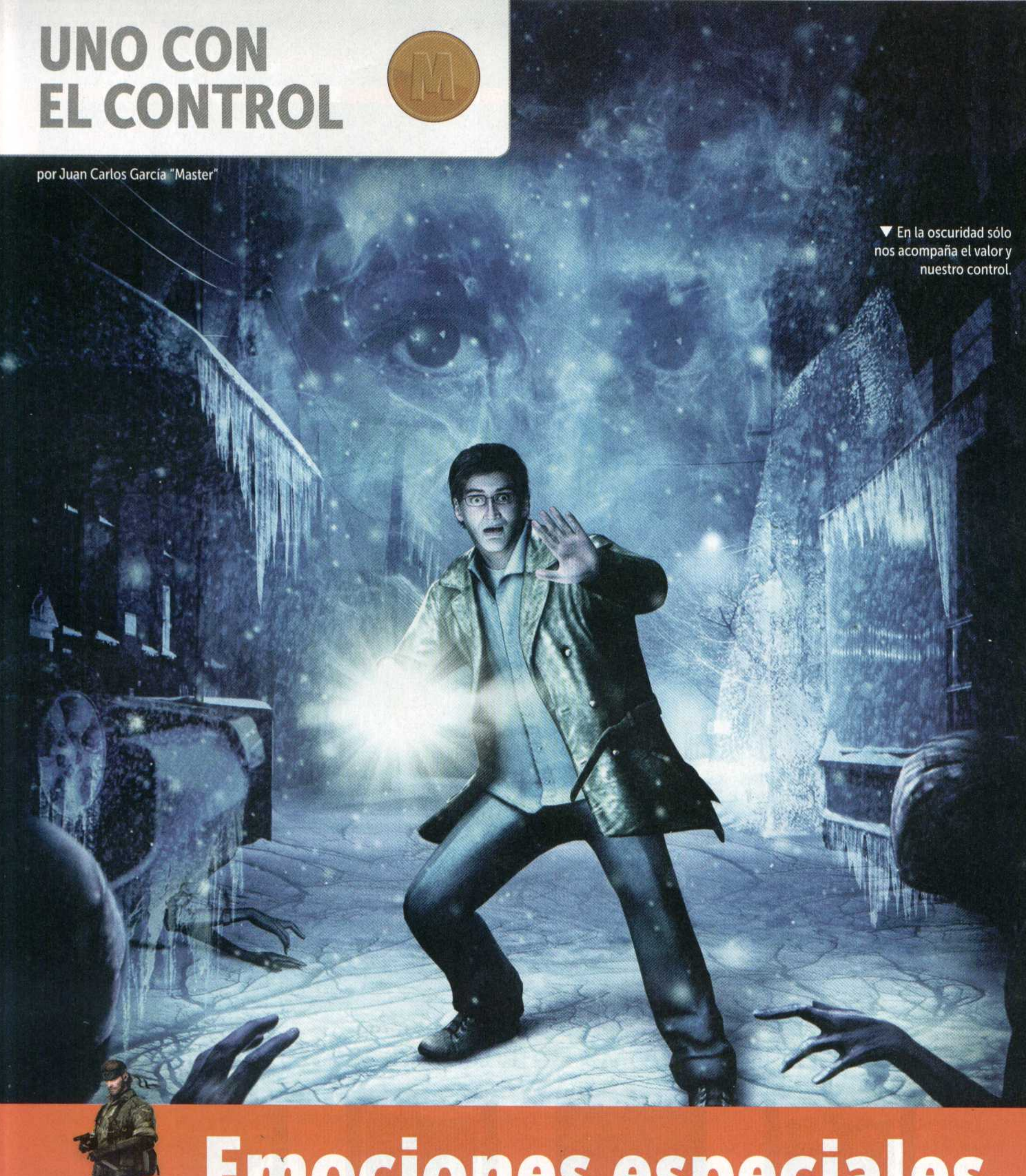
Aún sin valoración de la ESRB.

¿Tendremos una trilogía igual que pasó con la serie Metroid Prime?

Fecha de lanzamiento
2014

UNO CON EL CONTROL

por Juan Carlos García "Master"



▼ En la oscuridad sólo nos acompaña el valor y nuestro control.

Emociones especiales

Momentos únicos en los videojuegos que nos hacen sonreír, llorar o sufrir al recordarlos


▲ El mundo está listo para nosotros.



▼ Final completamente inesperado.



◀ Una gran historia, en la cual ganamos un amigo para toda la vida.

En esta ocasión quiero compartir con ustedes un tema que me parece muy interesante, los recuerdos, emociones y sensaciones que nos deja un videojuego, no necesariamente al terminarlo, sino en algún momento clave de la trama. Así que prepárense para disfrutar de Uno con el Control, estoy seguro de que van a coincidir conmigo en varios puntos.

Los sentimientos tienen un papel muy importante dentro del desarrollo de un videojuego

Hace algunas semanas, platicando con mi hermano y algunos amigos, tocamos el tema de lo que debe ser y representar un videojuego. Consideramos que debe ser algo más que simplemente unas horas de diversión frente a una pantalla, tiene que convertirse en una experiencia completa, en un evento que nos lleve a otra realidad en la cual vamos a conocer lugares y personajes que tienen que afectar nuestra vida de manera positiva; de lo contrario, es como ver una película o leer un libro ordinario, sin nada qué compartir o comentar con el mundo. Inmediatamente se generó una polémica respecto de ciertas obras para otras consolas; siendo concreto, hablamos del famoso *sandbox*, donde se controla a varios delincuentes.

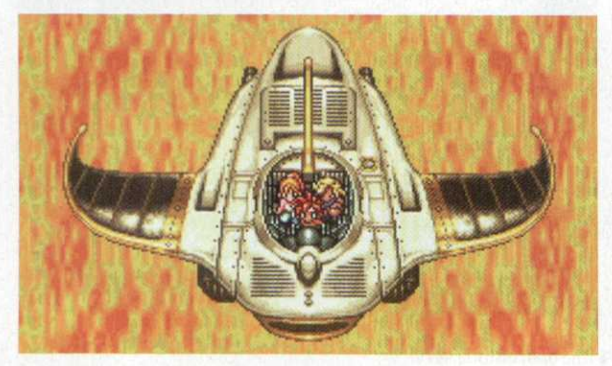
Si bien a millones de personas les agrada su estilo, para mí es bastante repetitivo y carente de emociones; punto que estamos tocando justamente en este artículo. Mi ejemplo fue el siguiente, cuando terminas **TLOZ: The Wind Waker**, recuerdas ese momento en el que descubres la identidad de **Tetra**, cuando al final el rey de Hyrule los despide tras derrotar a **Ganon**. En cambio, en el título en cuestión es tan carente de momentos mágicos, que sería una verdadera desgracia que alguien recordara: "Ah, aquel momento cuando robé mi primer auto", ¿están de acuerdo conmigo? Que quede claro, no estoy criticando en este momento el *sandbox* de **Rockstar**; de hecho, tiene un gran mérito técnico y en diseño, pero para mí está mal enfocado como videojuego. Simplemente basta con mencionar y recordar uno de los más grandes juegos RPG de todos los tiempos y el mejor de la pasada generación, **Xenoblade Chronicles**, obra maestra de Monolith. Ahí recorrer un mundo enorme con bellos paisajes, que disfrutamos gracias al gran argumento. ¿Se imaginan lo mismo pero que el objetivo fuera simplemente matar animales con la Monado? No tendría nada de grandioso, por más que los escenarios fueran perfectos, estaríamos ante una obra sin alma. Lo que un videojuego debe regalarnos son esas emociones que nos hacen olvidar durante varias horas en dónde estamos en realidad.

Final Fantasy IV

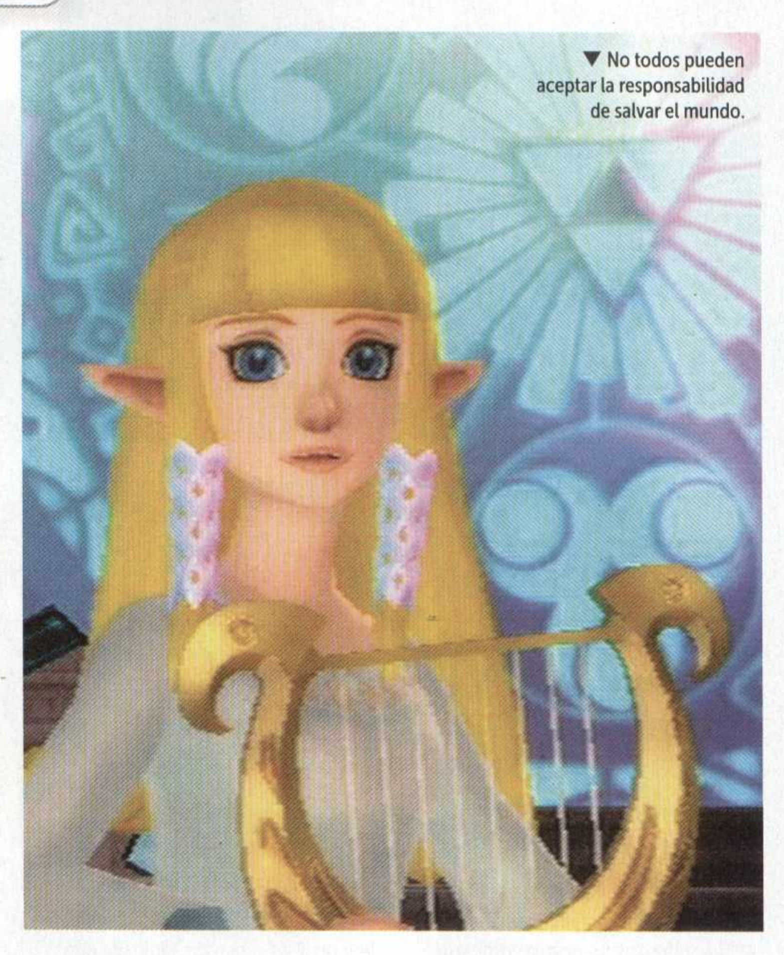
Este juego, lanzado originalmente para el Super Nintendo como **Final Fantasy II**, es una de las más grandes maravillas de la industria.



▲Una de las escenas más estresantes de todo el juego.



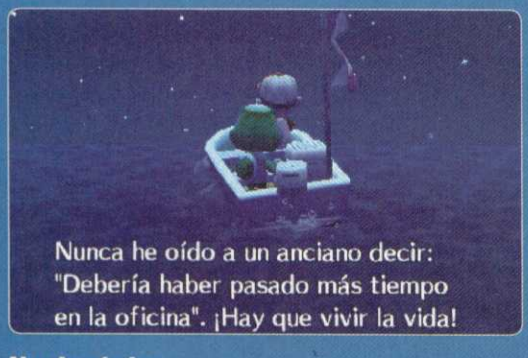
▲ Viajar en el tiempo es posible en los videojuegos.



▼ No todos pueden aceptar la responsabilidad de salvar el mundo.

Animal Crossing

En cualquier momento puede aparecer un consejo para mostrar al mundo entero



Noche única

Nuestro amigo Diego Zazueta, de Culiacán, me mandó una fotografía que tomó para Miiverse de su partida de **Animal Crossing: New Leaf**, ya que consideró que era justo lo que intenté explicarles en el Uno con el Control de septiembre. Un pequeño consejo que bien merece leerlo y pensarlo un poco, pero que al final demuestra la magnitud de obra que es el simulador de Nintendo, que va más allá de juntar dinero para pagar nuestra casa o ropa para nuestro personaje. Le agradezco mucho haberla compartido, al mismo tiempo los invito a mostrar sus frases favoritas del juego con todos los lectores.

Debemos alejarnos de la realidad para valorar nuestra vida diaria

¿El pasado fue mejor?

Uno de mis amigos argumentaba que eran otros tiempos, que ahora es la acción lo que vendía y por eso cada año tenemos decenas de FPS.

Lo anterior realmente me preocupa, porque es totalmente cierto. Muchos jugadores buscan sólo pasar el rato, no se adentran a disfrutar una historia; pero no sólo en videojuegos, sino también en cualquier ámbito, al ver una película se distraen, no meditan lo que se ve en pantalla, se buscan simplemente emociones vacías, tristemente.

No es la primera vez (ni será la última), que muestre mi molestia por el momento que pasa la industria actualmente, pues un verdadero videojuego tiene que ofrecernos un extra, un recuerdo memorable que nos acompañe por siempre; una historia fantástica que nos lleve a un castillo, a un templo, a un bosque en la oscuridad donde las estrellas sean testigos de nuestro destino.

Me mostraron un video hace tiempo en el que una frase me dejó meditando: "¿Por qué la necesidad de volver más real lo virtual?". Piénsenlo un poco, no queremos experiencias reales, controladas por leyes físicas, deseamos historias fantásticas en las que los personajes no puedan ser posibles; ver soldado corriendo y disparando, se aleja de ser mágico.

Obras para recordar
Trabajos que jugaron con nuestras emociones





Metal Gear 3D: Snake Eater
Estamos seguros de que todos los que han visto su final no pudieron contener el llanto.



Shin Megami Tensei IV
Un mundo amplio con posibilidades infinitas, no quisieras salir de él jamás.

Code Princess
De las historias más originales que hemos disfrutado en los últimos meses.



Professor Layton
La inteligencia siempre será más importante que la habilidad para salir de los problemas.

Hagan un poco de memoria, ¿cuál es el recuerdo más increíble que tienen jugando videojuegos? Les aseguro que no es de consolas recientes, pero aun así existen obras que pelean por regresarnos a ese mundo de fantasía, que nos tocan el corazón con relatos como los de **Rosalina** en **Super Mario Galaxy**, que nos enseñan a seguir adelante como cuando **Zelda** nos pide que la despertemos en **Skyward Sword**, ese momento en el que **Snake** menciona que disfrutemos de la vida en **Metal Gear Solid**, cuando nuestro equipo entero nos enseña el valor de la amistad en **Final Fantasy VI**. No sé ustedes, pero a mí me gusta tener ese tipo de recuerdos, jugar títulos con contenido, como mencioné hace unas líneas, con alma.

También es muy importante lo que nos lleva a recordar grandes trabajos en relación con nuestra vida; se vuelven tan parte de nosotros, que cuando escuchamos una melodía o vemos que alguien más juega algo que nosotros ya disfrutamos, nos lleva a ese cumpleaños, a esa fiesta, a ese momento en la escuela en el que mientras el mundo real seguía girando, nosotros nos encargábamos de poner todo en orden en un mundo virtual, pero igualmente valioso por lo que nos permite conocer.

Se acerca fin de año, un periodo emotivo, que siempre recuerdo por algún gran título. Esta vez seguramente estaré jugando **TLOZ: Zelda A Link Between Worlds** ¿Con qué tipo de recuerdos se quedarán ustedes? Pueden escribirme a juang @revistaclubnintendo.com, o contactarme por Twitter en @ MasterKiraCN; en Miiverse estoy como MasterMX. Les deseo una gran Navidad y un inicio de 2014 espectacular.


▲ El temor que sentimos al caminar no lo olvidaremos.

Máxima creatividad


La obra de Level-5 es una de las más innovadoras que se recuerden para portátiles.




CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS
© 2013 Nintendo


SUPER MARIO 3D WORLD™
CLUB NINTENDO
Nintendo®

Pokémon X / Pokémon Y



¡La fiebre amarilla por fin ha llegado al Nintendo 3DS! Vamos a comenzar juntos esta increíble aventura



Los Pokémon iniciales
Decisiones, decisiones... ¡piénsalo bien!



Froakie
Esta ranita será una gran aliada debido a sus ataques y movimientos. Es tipo agua.

Fennekin
No te dejes engañar por su apariencia tierna, pues siendo tipo fuego, ¡es muy feroz y fuerte!

Chespin
Por alguna razón, los tipo hierba nunca son tan populares, pero deberías darles una oportunidad.





• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Game Freak
• Categoría
RPG
• Jugadores
1-4
• Nivel de reto
Medio



Violencia animada

Pókemon es, sin duda, una de las series más populares del mundo de los videojuegos, y la llegada de las versiones X y Y son un evento trascendente. Por esta razón, el Centro de Entrenamiento esta vez se fusiona con los Tips para que veamos lo que ofrecen estos juegazos y como preparación para esta jornada que va más allá de lo que esperábamos. Así que sin más preámbulo, ¡comencemos!

Un Pokémon como debe ser
Como es costumbre, una nueva región es presentada ante nosotros, pero lo mejor de todo no es que hay nuevas especies, tipos o entrenadores, sino que a pesar de que es una entrega para el Nintendo 3DS, no abusan de esta característica y, en realidad, no se basan en ella para atraer a los fans.

Dentro de los cambios más notables está el que tampoco hay tantos eventos que distraen de los combates, como pasaba en entregas anteriores, en las que tenías que preocuparte demasiado por si tus **Pokémon** se veían bien o no. Aquí se regresa a lo básico de la serie: capturar, entrenar y combatir.

La región de Kalos está llena de ambientes diversos, que van desde los bosques hasta zonas nevadas. Como siempre, hay un equipo que usa a los monstruos de bolsillo para sus propios fines, pero en esta ocasión no se trata de poder absoluto como en otras historias. Finalmente, las capacidades en línea y de combate local son las mejores que jamás habíamos jugado.

Personalización al máximo
Tu aventura, tu estilo



Vale la pena mencionar que, como siempre, podrás elegir el género de tu entrenador, pero más que sólo ponerle tu nombre, podrás conseguir distintos atuendos, que van desde los zapatos hasta la gorra. Todo para que tu protagonista tenga el estilo que desees y personalices mejor tu aventura. Dentro de algunos de los pueblos encontrarás boutiques en donde puedes comprar todo tipo de cosas y diseños, pero debes hacer tu alcancía, pues los artículos tienen precios variados según la tienda. ¡Es hora de ir de *shopping*!



▼ ¡Ciudad Luminalia es toda una experiencia!





▲ No vayas al pasto alto sin tus fieles **Pokémon**.



▲ Cinco entrenadores, cinco amigos listos para la aventura.

Pokédex de Kalos

Combatir no lo es todo, también hay que capturar y registrar a los **Pokémon** de esta nueva región.



Funciones novedosas

Muchas de las características principales de los títulos de la serie permanecen intactas, como los combates entre **Pokémon**, capturar y explorar. No obstante, hay cosas nuevas que dan frescura al concepto, así que vamos a ver lo que puedes encontrar.

En la pantalla inferior de tu N3DS verás tres modos que estarán disponibles en todo momento. El primero es el PSS (sistema de búsqueda de jugadores), el cual te ayudará a localizar y registrar de una manera fácil, práctica y rápida a entrenadores de todo el mundo, así como tus amigos, personas que van pasando, etcétera.

El segundo es el Poké Recreo, que sirve para distraer a tus **Pokémon** y mejorar tu relación con ellos, para que funcionen mejor durante los combates y otras cosas más que verás en el juego.

Finalmente, en el Superentrenamiento podrás mejorar notablemente los estatus de cada uno de los miembros de tu equipo de manera individual, con divertidos y desafiantes juegos. Es importante tener en mente que en esta parte subes las estadísticas de tus Pokémon, pero esto es totalmente aparte de lo que se incrementan por subir de niveles, evoluciones y el uso de ítems, como los calcios, proteínas y demás.

De paseo por la ciudad

No sólo de entrenar se vive

Cuando visites los pueblos, ciudades y demás sitios de interés, no debes solamente curar a tus Pokémon y dirigirte al próximo gimnasio. Es recomendable que te des una vuelta por los establecimientos y hables con toda la gente para que obtengas información, habilidades nuevas y muchas cosas más que te ayudarán y harán mejor la experiencia.





Conoce a los protagonistas y personajes principales

La región de Kalos está llena de gente amistosa

Estas personas son las más importantes del juego. Conócelas, pues serán tus grandes amigos desde el comienzo.



Profesor Ciprés
El renombrado científico es la autoridad Pokémon en Kalos. Él te dará a elegir a tres básicos.



Xana
Esta linda y jovial jovencita es la parte alegre del grupo de amigos. Su ayuda será invaluable.



Trovato
No lo juzgues por su peinado tipo anime de los 70, es un inteligente y fiel amigo.



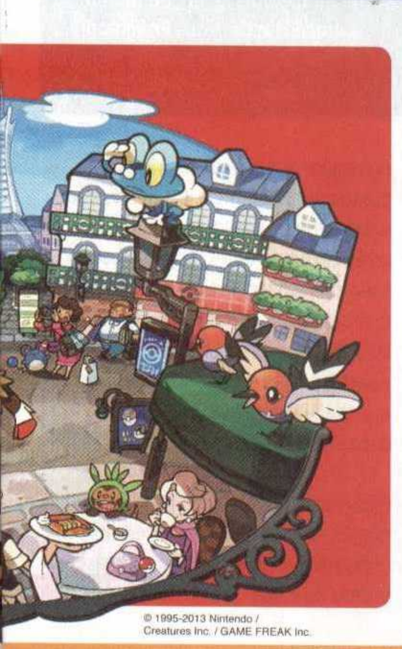
Beni
Su pasión por el baile sólo rivaliza con su gusto por los **Pokémon**. Él te dará buenos tips en tu camino.



Kalm
Será el protagonista del juego, si eliges el género masculino. Se acaba de mudar a Kalos.



Serena
La contraparte femenina de **Kalm**. Dependiendo del que elijas, el otro será tu vecino y rival.



Más que debes saber

Hay muchas cosas que te servirán para que puedas recorrer las rutas y pueblos de Kalos de manera más ágil y divertida. Además de la típica bicicleta que obtienes una vez que hayas avanzado un poco, también podrás tener un par de patines que no sólo te ayudarán a moverte rápido, sino también a hacer *grind* en ciertas partes para acceder a lugares que no podrías alcanzar caminando normalmente. Además, en ocasiones deberás montar en ciertos Pokémon para recorrer caminos intransitables para los humanos (aparte de las técnicas Surf y Volar). También puedes tomarte fotos en distintas partes del juego, que se guardarán en el sistema. Otra cuestión importante y que es toda una ayuda es que las Máquinas Técnicas se pueden usar de manera ilimitada, al igual que las Ocultas. Te servirán muchísimo para que puedas sacarles el mejor provecho y se las enseñes a los Pokémon que gustes, siempre y cuando sean compatibles.



▲ El Mega-Aro te permitirá transformar a tus Pokémon en sus versiones Mega.

Que no se te olvide curar a tus Pokémon tan seguido como sea necesario



Los líderes de los gimnasios

Tu misión será vencerlos para obtener sus medallas

Cada uno de los líderes se especializa en un tipo de Pokémon. Ten esto en mente para que puedas enfrentarlos y tener acceso a la Liga Pokémon



Violeta
Es líder del gimnasio de Ciudad Novarte y se especializa en el tipo bicho.



Corelia
Además de que es líder de Ciudad Yantra y usa tipo lucha, es nieta del **Megayayo**.



Lino
El líder del gimnasio de Ciudad Relieve es experto en el uso de los Pokémon tipo roca.



Lem
Él custodia el gimnasio de Ciudad Luminalia y su tipo de preferencia es eléctrico.



Valeria
Líder de Ciudad Romantis, ella es maestra en el recién incorporado tipo hada.



Amaro
En Ciudad Témpera encontrarás a este líder cuya predilección es el tipo hierba.



Ástrid
Sus Pokémon tipo psíquico te esperarán en el gimnasio de Ciudad Fluxus.



Édel
El último líder se encuentra en Ciudad Fractal, y sus Pokémon son de tipo hielo.



▲ Dentro del Team Flare hay muchos enemigos.

Enfrentando a los líderes de los gimnasios de Kalos

Como en todas las demás versiones, tu objetivo será convertirte en un maestro **Pokémon**, pero para que eso sea posible deberás demostrar tu valía al derrotar a los ocho líderes de los gimnasios en sus propios terrenos.

Cada uno de ellos cuenta con devotos seguidores, quienes de igual manera tienen una predilección por el tipo de su líder correspondiente. Ésta será la mejor ventaja que tendrás, pues podrás elegir sabiamente a tus Pokémon antes de que entres a encararlos. Claro está que no debes fiarte sobre esto, pues aunque tengan un tipo básico, también pueden tener otros distintos para dar un poco de variedad a sus equipos.

Lo más recomendable es que lleves siempre un equipo bien balanceado, pero si quieres evitarte problemas, procura llevar al menos a tres Pokémon del tipo opuesto para que domines la contienda sin temor a una derrota.

Ahora que el problema de esto es que en estas peleas es donde tus compañeros de viaje ganarán más puntos de experiencia. De manera que si deseas subir un equipo específico, será mejor que trates de ganar con él, balanceando sus ventajas y desventajas de tipo, pues si llevas varios de un sólo tipo te costará un poco de trabajo conseguir más experiencia. La decisión que deberás tomar sobre tu equipo dependerá de tu estilo.

Cuando tengas las ocho medallas, podrás dirigirte a la Liga Pokémon,para enfrentarte a los entrenadores más fuertes de Kalos.





▲ Podrás usar algunas habilidades fuera de la batalla.





▲ Gracias a los patines, alcanzarás ciertos lugares.

▼ **Pikachu**, el **Pokémon** más popular, está en el Bosque Novarte.

Team Flare

Como ya es tradición, un nuevo equipo que eclipsa tu camino estará presente para hacerte pasar un mal rato. En este caso, **Lysson**, su líder, parece que es una finísima persona, pero pronto se dan a conocer sus verdaderas intenciones y tendrás que detenerlo a como dé lugar. Al principio de la historia te encontrarás con él y te irás enterando de sus motivaciones. Conforme vayas progresando, te darás cuenta de su plan y tendrás que vencerlo en combate, pero antes sus seguidores estarán siempre tratando de detenerte en ciertas partes del juego. Trata de estar siempre con tus **Pokémon** al máximo de sus habilidades, para que los mantengas fuera de combate sin problemas, pues no son tan fuertes como parecen.

Cosas importantes que todo entrenador debe saber

El inicio de tu aventura es en Pueblo Boceto, donde te enterarás de que has sido elegido para una misión, de parte del **Profesor Ciprés**.

Las rutas están numeradas para que puedas avanzar de manera más directa, sin desviarte demasiado.

Dentro de la Torre Maestra aprenderás sobre la megaevolución de los Pokémon de parte del **Megayayo**, un gran amigo de **Ciprés** y abuelo de **Corelia**, la líder del gimnasio.

El Bastión Batalla se localiza en la Ruta 7, aquí obtendrás un título para que puedas ir combatiendo contra otros entrenadores que ostenten la misma distinción. Conforme vayas progresando irás incrementando tu categoría y podrás enfrentar a oponentes de mayor nivel.

Finalmente, en la Mansión Batalla podrás tener una gran cantidad de encuentros de varios tipos, como 1 vs 1, dobles, triples y rotatorios. Éste es un gran lugar para entrenar.

Ser un entrenador Pokémon va más allá de sólo ganar, hay que formar parte del equipo

Team Flare
Los malos del cuento

Aunque parezca que su motivación es justificada, estos sujetos deben ser detenidos a como dé lugar. Trata de recordar qué **Pokémon** usan, pues casi no cambian.





Tipos de Pokémon

Ésta es la clave del éxito en los combates

Aquí te damos la tabla de referencia para que puedas checar las ventajas y desventajas de los tipos de cada uno de los monstruos de bolsillo del juego. 2 es el doble de daño, 1 normal, 1/2 la mitad y 0 nulo

	NORMAL	FUEGO	AGUA	HIERBA	ELÉCTRICO	HIELO	LUCHA	VENENO	TIERRA	VOLADOR	PSÍQUICO	BICHO	ROCA	FANTASMA	DRAGÓN	SINIESTRO	ACERO	HADA
NORMAL	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
FUEGO	1	1/2	2	1/2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2		1	1	1	1/2	1/2
AGUA	1	1/2	1/2	2	2	1/2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1
HIERBA	1	2	1/2	1/2	1/2	2	1	2	1/2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
ELÉCTRICO	1	1	1	1	1/2	1	1	1	2	1/2	1	1	1	1	1	1	1/2	1
HIELO	1	2	1	1	1	1/2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
LUCHA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1/2	1/2	1	1	1/2	1	2
VENENO	1	1	1	1/2	1	1	1/2	1/2	2	1	2	1/2	1	1	1	1	1	1/2
TIERRA	1	1	2	2	0	2	1	1/2	1	1	1	1	1/2	1	1	1	1	1
VOLADOR	1	1	1	1/2	2	2	1/2	1	0	1	1	1/2	2	1	1	1	1	1
PSÍQUICO	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1	1	1/2	2	1	2	1	2	1	1
BICHO	1	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	1	1	2	1	1	1	1	1
ROCA	1/2	1/2	2	2	1	1	2	1/2	2	1/2	1	1	1	1	1	1	2	1
FANTASMA	0	1	1	1	1	1	0	1/2	1	1	1	1/2	1	2	1	2	1	1
DRAGÓN	1	1/2	1/2	1/2	1/2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
SINIESTRO	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	0		1	1/2	1	1/2	1	2
ACERO	1/2	2	1	1/2	1	1/2	2	0	2	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1	1/2	1/2
HADA	1	1	1	1	1	1	1/2	2	1	1	1	1/2	1	1	0	1/2	2	1

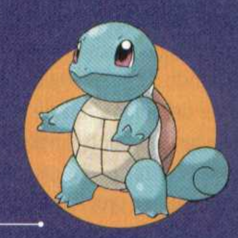
Bulbasaur

El Profesor **Ciprés** te dará a elegir entre los Pokémon iniciales de **Red** y **Blue**. ¿Con cuál te quedarás?



Squirtle

Este popular Pokémon también estará disponible, al igual que el feroz **Charmander**.







Megaevoluciones

¡El poder máximo de los Pokémon!

Una vez que obtengas el Mega-Aro, podrás evolucionar a ciertos **Pokémon** a su versión más poderosa. Algunos de ellos son capaces de presentar dos tipos de megaevolución, aquí tenemos el ejemplo de **Charizard**.

Mega-Charizard X

En la versión **X**, **Charizard** no sólo cambia de apariencia, sino también al tipo Dragón.









Charmander

Este curioso Pokémon de tipo fuego es uno de los favoritos.

Charmeleon

Al evolucionar, sus estatus suben ampliamente.

Charizard

La anterior etapa evolutiva es sumamente fuerte y feroz.



Mega-Charizard Y

Por su parte, en la versión opuesta conserva su tipo de fuego, pero con incrementos.



Pokémon que pueden megaevolucionar

¿Cuáles prefieres?

Aquí tenemos la lista de los monstruos que pueden reaccionar al Mega-Aro. Ten en cuenta que sólo uno de tu equipo puede megaevolucionar en un combate.

- Mega-Blaziken
- Mega-Lucario
- Mega-Mewtwo X
- Mega-Mewtwo Y
- Mega-Mawile
- Mega-Ampharos
- Mega-Absol
- Mega-Kangaskhan
- Mega-Venusaur
- Mega-Charizard X
- Mega-Charizard Y
- Mega-Blastoise
- Mega-Garchomp
- Mega-Gengar
- Mega-Aggron
- Mega-Tyranitar
- Mega-Scizor
- Mega-Manectric
- Mega-Aerodactyl
- Mega-Houndoom
- Mega-Medicham
- Mega-Alakazam
- Mega-Pinsir
- Mega-Heracross
- Mega-Banette
- Mega-Gardevoir
- Mega-Abomasnow
- Mega-Gyarados



▲ **Mega-Mewtwo Y** es todavía más fuerte que su original.

Pokémon X / Pokémon Y

Explora el territorio Kalos

Esta nueva región es extensa y encierra muchos secretos. Para guiarte mejor, aquí tenemos el mapa con los lugares más importantes. ¡No dejes de visitarlos todos!



▲ Cada sitio está increíblemente bien detallado, como este lujoso palacio.



▲ En varios lugares tendrás que montar en Pokémon para que puedas avanzar.

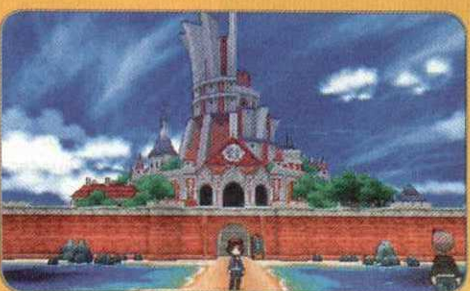
▶ Pokémon, como **Gogoat**, te serán muy útiles.



Pueblos y lugares importantes

Aquí podrás ver cada sitio del mapa, junto con lo más representativo que no debes perderte

1. Pueblo Boceto
2. Pueblo Acuarela
3. Bosque de Novarte
4. Estancia Vacua
5. Ciudad Novarte
-Gimnasio Novarte
-Centro Pokémon
-Escuela de Entrenadores
-Boutique
6. Ciudad Luminalia
-Centro Pokémon
-Laboratorio del prof. Ciprés
-Estudio de grabación
-Salón Camerino
-Boutique Trés Chic
7. Pueblo Vánitas
-Centro Pokémon
-Castillo Caduco
-Inspector de Motes
-Hotel Vánitas
8. Palacio Cénit
9. Gruta Tierraunida
10. Ciudad Relieve
-Gimnasio Relieve
-Centro Pokémon
-Tienda de bicis
-Hotel Relieve
-Boutique
11. Pueblo Petroglifo
-Centro Pokémon
-Instituto Paleontológico
-Hotel Petroglifo
-Acuario de Petroglifo
12. Cueva Brillante
13. Pueblo Crómlech
-Centro Pokémon
-Hotel Nievemarina
14. Cueva Reflejos
15. Ciudad Yantra
-Gimnasio Yantra
-Centro Pokémon
-Torre Maestra
16. Ciudad Témpera
-Gimnasio Témpera
-Centro Pokémon
-Hotel Témpera
-Estación Litoral
-Estación Colina
17. Central de Kalos
18. Ciudad Romantis
-Gimnasio Romantis
-Centro Pokémon
-Boutique
-Club de Fans de Pokémon
-Tutor de Movimientos
19. Fábrica de Poké Balls
20. Hotel Desolación
21. Pueblo Fresco
-Centro Pokémon
-Remi Niscencia
-Quita-Movimientos
22. Gruta Helada
23. Ciudad Fluxus
-Gimnasio Fluxus
-Centro Pokémon
-Boutique
24. Pueblo Mosaico
-Centro Pokémon
-Hotel Mosaico
25. Cueva Desenlace
26. Ciudad Fractal
-Gimnasio Fractal
-Centro Pokémon
-Boutique
-Tutor de Movimientos
27. Villa Pokémon
28. Calle Victoria
29. Liga Pokémon
-Centro Pokémon



◄ Recuerda que puedes tomarte fotos en varios puntos de interés.

Por Alejandro Ríos "Panteón"

Una joya de Tecmo

¡Saludos! A pesar de la fuerza de atracción de **Pokémon X Y**, he podido jugar mis tan queridos clásicos de antaño. En esta ocasión, voy a recomendarte un exitazo de Tecmo, compañía que ha brillado desde hace décadas en la industria. Se trata de **Solomon´s Key**, el cual ha tenido varias entregas desde que salió para Arcadias en 1986, y afortunadamente está disponible para descargarse en la Consola Virtual, para que todos tengan oportunidad de conocerlo. Vamos a comenzar, ¡así que toma tu varita y prepárate para la acción!

▲ Dana es un héroe como hay pocos.



Solomon's Key

Magia, enemigos y carreras contra el tiempo

NES 1987



Excelente mezcla de acción con *puzzle*



¡Desafiante, divertido y dinámico!



Violencia animada

¿Podrás conseguir los sellos de Solomon?

Una cosa es segura: muchos títulos que nacieron en la década de 1980 han demostrado que soportan el paso del tiempo debido a su genialidad y magnífico *gameplay*. Eso sin contar que la mayoría son obras que brillan por su genialidad y su imponente dificultad, que hace que los juegos actuales parezcan asunto de niños. No me malinterpretes, no es posible comparar este clásico con un **Darksiders II** en cuestión de gráficos, historia y otros ámbitos, pero definitivamente al no contar con *passwords*, puntos para guardar y mucho menos vidas al por mayor, cartuchos como **Solomon´s Key** siguen contándose entre los más difíciles de todos los tiempos.

Antes de que pasemos a otra cosa veamos de qué se trata. Controlas a un hechicero de nombre **Dana**, quien ha sido enviado a recuperar la llave de **Solomon**, para restaurar la luz en el mundo al deshacerse de los demonios que fueron accidentalmente liberados. Para avanzar en cada escena -que se lleva a cabo en una sola pantalla-, es necesario que tomes la llave y salgas por la puerta. Simple, ¿verdad? El problema es que no siempre las llaves están a la mano, y muchos monstruos siempre listos para acabarte tan pronto como estés a su alcance.

Por fortuna, tu personaje puede hacer aparecer y desaparecer bloques sólidos que servirán para crear escaleras y alcanzar lugares altos, detener disparos enemigos y desviar el curso de algunos monstruos. Lo anterior constituye al *gameplay* en realidad, pues para pasar cada etapa necesitarás no solamente de tu destreza con el control, sino también de la agilidad de tu mente para resolver cada situación antes de que tu tiempo se agote y debas comenzar todo otra vez. El problema es que tienes vidas limitadas, no hay *continues*, no puedes salvar ni tampoco existen *passwords*.

Su genial *gameplay* te mantendrá frente a la pantalla durante horas y horas



▼ La llave está al alcance de la mano... ¿o no?

▼ Éste es el cuarto de la princesa, ¿podrás llegar?





▲ Puede parecer sencillo, pero tiene un buen reto.

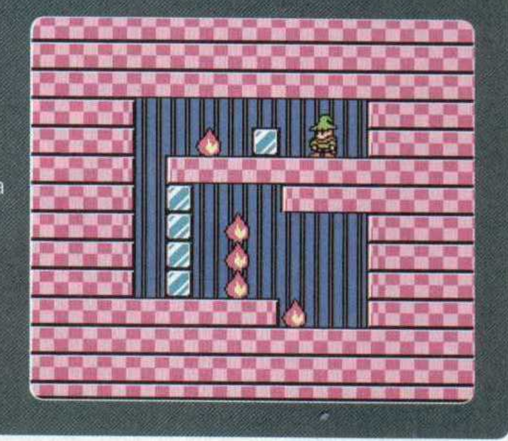


Tecmo es famosa por otra de sus más grandes obras: **Ninja Gaiden**.

Por si fuera poco, el juego cuenta con varios finales, dependiendo de si encuentras o no los sellos de **Solomon**, pues te dan acceso a los niveles ocultos en donde podrás obtener las páginas del Tiempo y del Espacio, para posteriormente entrar al cuarto de la princesa y presenciar el mejor final. En total, 64 niveles conforman el juego, siendo 15 ocultos, todos divididos en las constelaciones de los signos zodiacales. Por cierto, hay un cuarto oculto al final de cada grupo, al que puedes entrar si tomas el símbolo de dicho signo (Tauro, Leo, Sagitario, etcétera). Para facilitarte las cosas, y porque estoy seguro de que este juegazo te llamará la atención, te diré en qué cuartos están ocultos los sellos de **Solomon** en la versión de NES, claro que te toca encontrarlos y vivir lo suficiente para llegar al final; son: 9, 13, 17, 19, 21, 29, 46 y 47. Afortunadamente este juego está disponible tanto en su versión de NES como en la de Arcadia para Wii. También está descargable la del legendario sistema de 8 bits para Wii U y 3DS. Así que no hay pretexto, **Solomon´s Key** es un clásico que no debe faltar en tu colección.

Fire ´N Ice

Un segundo título apareció para el NES, pero es cronológicamente una precuela. **Fire ´N Ice** es un tanto distinto, pero conserva el reto y diversión que el original. Lástima que no está descargable.





Conclusión

Gran y desafiante título. Infaltable

¿Cómo viste esta gran opción de Tecmo? A mí en lo personal me gustó desde que lo jugué en Arcadia hace ya muchos ayeres, y actualmente no lo dejo de jugar en mi Nintendo 3DS. Recuerda que me puedes escribir a panteoncn@revistaclubnintendo.com, y en Twitter y Miiverse, soy PanteonCN. ¡Sigue jugando!



LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL
DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...
esmas móvil
© Kikoriki, 2012,2013
KiKORiKi®
NUEVO
DE REGALO
KiKORiKi
ROYAL DRAGON GAMES
ENVÍA
CN JUEGO KIKO
AL 42222
Los niños Kikoriki han decidido convertirse en superhéroes, ¡ pero va a ser una tarea difícil! ¡ Ayuda a la pandilla a alcanzar la grandeza!
Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvio y/o distribución del contenido. El operador de telefonia celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008.
Costo por solicitud: Telcel $.88, Isacell $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Mas S.A. de C.V.

◀ El Mushroom Kingdom se pone de fiesta por primera vez en 3D.

Mario Party: Island Tour

Reúne a tus amigos y no olviden la botana, porque la fiesta está por iniciar

Teenage Mutant Ninja Turtles

El cuarteto de héroes llegan a Wii U y N3DS, en una adaptación de la nueva serie de TV, para enfrentar a sus rivales: **Shredder** y **Kraang**.



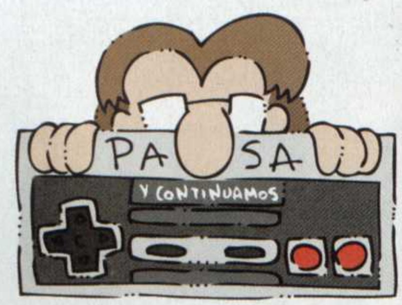
▶ **Michelangelo,** el personaje bromista y optimista del grupo, está listo para nuevas aventuras.

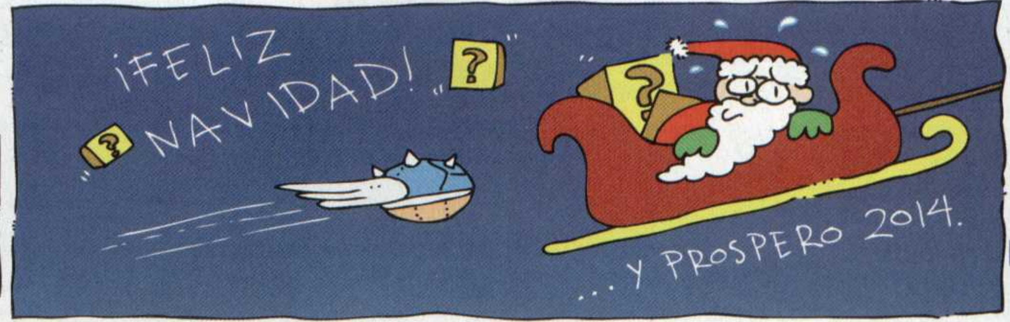
Call of Duty: Ghost

La guerra cada vez se vuelve más intensa



Activision sorprende con una nueva entrega de la serie **Call of Duty**. Te enfrentarás en un ambiente urbano a miles de individuos hostiles. Esta edición contará con un nuevo modo multijugador y una gran campaña.





TURRILANDIA

¡CUATE...!

AYÚDANOS A ENCONTRAR LAS SEIS PALABRAS MÁS IMPORTANTES PARA CHABELO:

B	U	N	I	O	N	E	N	W	H	S	B
A	S	A	Y	Q	M	V	T	A	N	C	A
L	X	M	F	H	U	Y	G	F	H	Q	I
K	B	I	B	F	J	K	X	T	N	B	L
B	J	S	Y	J	U	E	G	O	S	B	I
F	U	T	B	H	W	Y	C	W	V	N	M
A	T	A	Y	T	C	E	T	X	H	A	A
H	B	D	F	H	Q	K	T	Y	A	T	F
Z	J	D	I	V	E	R	S	I	O	N	H
C	U	Z	Y	H	X	V	N	C	U	V	N
T	I	L	U	I	G	Y	J	P	Q	T	E
S	D	T	S	O	S	R	U	C	N	O	C

- ◯ UNIÓN
- ◯ FAMILIA
- ◯ DIVERSIÓN
- ◯ JUEGOS
- ◯ AMISTAD
- ◯ CONCURSOS

¡PERFECTO!

AHORA YA ESTÁS LISTO PARA DIVERTIRTE.







Queridos Papás:

Los juguetes favoritos de sus hijos están en Liverpool.

¡Vengan con ellos, elijan sus regalos y hagan su carta a Santa!

Podrán hacerlo en tienda capturando los juguetes con su smartphone o desde su compu o tablet, en **liverpool.com.mx**

Nosotros nos aseguramos que Santa reciba la carta, envuelva los regalos y los lleve hasta su casa.

La Mejor Juguetería está en Liverpool.

BOLO

Liverpool

es parte de mi vida®

liverpool.com.mx



VENTAS Y CENTRO DE ATENCIÓN 52 62 99 99 D. F. Y DEL INTERIOR 01 800 713 55 55